ANA MARIA AMARO

# JOGOS, BRINQUEDOS E OUTRAS DIVERSÕES POPULARES DE MACAU

ANA MARIA AMARO

# JOGOS, BRINQUEDOS E OUTRAS DIVERSÕES POPULARES DE MACAU



MACAU
IMPRENSA NACIONAL
1972

*O presente trabalho apoia-se na compilação de numerosas fichas, fruto de observação e de inquérito, durante cerca de 15 anos de permanência na Província.*

*Foi consultada bibliografia; mas Macau, com as suas crianças, foi, por si só, o maior livro aberto e colorido que procurámos interpretar.*

*Nas ruas, nos jardins, nos próprios paredões da Praia Grande, a todas as horas do dia, se encontra alguém que joga. É que o jogo é um dos passatempos que os chineses não podem dispensar.*

*Baseados em velhas práticas e em antigos hábitos, os jogos chineses são, por isso, um índice notável da sua própria civilização.*

*Seduziram-nos, sobretudo, os jogos de tabuleiro e os jogos das crianças, tão variados, ruidosos uns, demandando, outros, concentração.*

*Não poderemos esquecer o jogador solitário de* trióis, *o* acrobata *jogador de* chiquia, *que exibiu, para nós, todas as suas habilidades, e o menino que nada sabia jogar, mas que quis mostrar, também, a sua arte... e foi saltar à corda. Foi, sobretudo, devido a essas crianças modestas e anónimas, que este nosso trabalho foi possível. Não só porque elas nos explicaram como brincavam, mas, principalmente, porque, com os seus jogos, chamaram a nossa atenção para os jogos e brinquedos de Macau.*

# INTRODUÇÃO

Em Macau está enraizado, não só entre os chineses mas também entre os próprios portugueses, o gosto de jogar.

Qualquer reunião e, às vezes, até um mero encontro é motivo para que se procurem parceiros e se inicie uma longa partida que pode durar horas, sem nunca esfriar o entusiasmo. Talvez devido à falta de outros divertimentos locais ou de posses para os disfrutar, talvez devido às longas horas de ócio, de que muitos ricos e remediados dispõem e, pròpriamente, os menos dotados monetàriamente, em dias feriados, talvez à necessidade de evasão, talvez por nada disto, mas pelo simples prazer de jogar, a verdade é que, a qualquer hora do dia, nós encontramos, espalhadas por Macau, dezenas de pessoas entretidas com os jogos mais diversos. São, sobretudo, senhoras chinesas de todas as idades, frente a frente, perante um tabuleiro de *má chéok* (痳雀) ([1]), que inundam as ruas com o ruidoso baralhar das suas pedras; são os cules e os vendilhões, adoçando as suas longas esperas a jogar com moedas de poucos avos, caixas de fósforos ou de cigarros ou, mesmo, com caroços de tangerinas; são os chineses desocupados, na maior parte anciãos, que, rodeados de espectadores, se empenham, sobre o paredão da Praia Grande ou às sombras convidativas do frondoso arvoredo dos jardins públicos, a disputar uma partida de *cheong kei* (象棋) ([2]); são, finalmente, as crianças nas escolas, nos largos, nos passeios acimentados ou, mesmo, nos becos mais estreitos de empedrado irregular, que enchem de animação até os recantos mais humildes da Cidade, com os seus despreocupados jogos e brinquedos.

Dos anciãos às crianças, todos jogam em Macau, onde, a qualquer hora, os podemos surpreender assim entretidos e de tal forma que chegam a alhear-se do meio que os rodeia. Não admira, pois, que encontremos, na Província, os jogos mais variados e mais curiosos, por vezes, mesmo, inesperados; ingénuos uns, outros exigindo atenção e vivacidade de raciocínio.

Se, ao estudarmos os jogos de Macau, procurarmos determinar uma possível origem, numa tentativa de encontrar a via de divulgação que, evidentemente, é mista, tal empresa é, de facto, muito difícil, mesmo se pretendermos descobrir, apenas, um foco irradiador deste ou daquele modo de brincar.

Para se discutir a origem dum jogo e poder chegar-se a uma conclusão, será necessário saber-se, primeiro, a forma de expansão ou data da sua introdução nos

---

(1) Jogo chinês em que se utilizam 136 pedras-cartas, geralmente em marfim e bambu.

(2) Xadrez chinês

vários continentes, o que se torna imensamente difícil, dado que, por falta de documentos escritos, são bastante desconhecidos os antigos contactos das civilizações primitivas.

Em Macau são inúmeros, hoje, os jogos populares, e as mais diversas devem ter sido as suas fontes. Vindos da Europa, da China, da Índia, de Malaca e de Timor, provàvelmente, quem sabe, alguns trazidos do Brasil e da África, pelos portugueses e pelos antigos *cafres*, aqui se teriam adaptado ou miscigenado. O intercâmbio, as modificações ou deturpações de certos jogos importados ou a invenção isolada de jogos semelhantes, numa afirmação de que o Homem, independentemente da etnia, possui uma série de determinantes comuns, muito possíveis para explicar as áreas de distribuição de muitos jogos e brinquedos, complicam, extraordinàriamente, qualquer pesquisa.

Para classificar, dum modo clássico e geral, os jogos desta nossa Província, poderíamos, talvez, ensaiar uma psicosistematização.

Tão difícil se nos afigurou, porém, essa tarefa, que preferimos, embora um pouco arbitràriamente, classificar, esses jogos, apenas em oito grandes grupos:

I — Jogos e brinquedos infantis

1. Jogos psicosensoriais
2. Jogos de perícia
3. Jogos de acção
4. Brinquedos
5. Rondas, canções e cantilenas

II — Adivinhas

1. Antigas adivinhas em *patois*
2. Adivinhas chinesas

III — Jogos de sorte ou azar

1. Jogos de cules e vendilhões
2. *Chai mui*
3. *Fantan*
4. Jogos relacionados com práticas divinatórias

IV — Jogos de tabuleiro

V — Jogos de dominós

VI — Jogos de cartas

VII — Jogos de dados

VIII — Jogos públicos e outras distracções populares

1. Lotarias
2. Combates de grilos e de pássaros
3. Barcos-dragões
4. *Brincos* do dragão e do leão
5. *Auto-china*

# I — JOGOS E BRINQUEDOS INFANTIS

J. Dyer Ball [1] afirmou que a China é o país das crianças. Como parcela geográfica da China, Macau pode considerar-se, também, a Província portuguesa das crianças, que, a qualquer hora do dia, enchem as ruas com a sua gárrula presença. Sentadas em banquinhos, copiando caracteres da sua escrita, desenhados em cadernos de papel de arroz, que apoiam em mesas improvisadas, trabalhando em bordados a missangas, em panchões, em caixas de fósforos, lendo, atentamente, à sombra das árvores, junto das tendas ambulantes que alugam brochuras ilustradas, comendo *min* (麵) [2] ou comprando *achares* [3] e, sobretudo, brincando, as crianças de todas as idades são as mais coloridas pinceladas do cenário desta nossa Cidade.

Não admira, pois, que os jogos infantis sejam, em Macau, os mais numerosos, imaginosos e movimentados. Se o jogo calmo e dominantemente intelectual é apanágio do divertimento de adultos, os jogos de actividade, sobretudo baseados na competição e na habilidade e destreza individuais, são os eleitos pelas crianças.

É sabido que a criança escolhe, sempre, o brinquedo que lhe permitir maiores voos à imaginação. Os chineses de há muito que assim o compreenderam e, por isso, nas suas escolas, no decorrer dos tempos, os mestres se têm preocupado em ensinar os jogos tradicionais, os mais diversos, que, assim, através dos séculos, devem ter sido seleccionados e transmitidos. É, talvez, como resultado desta selecção que, na sua maioria, os jogos puramente chineses são altamente educativos.

A criança tem, contudo, a tendência de imitar e, assim, os seus jogos de imitação dos adultos fizeram perdurar antigas cerimónias e tradições copiadas da vida real, que os adultos já esqueceram.

Em Macau os jogos a dinheiro são uma tradição de há longa data mantida e extraordinàriamente explorada. Não admira, pois, que grande número de crianças, algumas de poucos anos, se entregue, de preferência, a jogos de cartas, jogos de apostas e rolamento de moedas, verdadeiros jogos de azar, muitas vezes imitados de cules e vendilhões.

Na Europa é costume repartir os jogos infantis, numa tentativa de sistematização, por jogos individuais, em que domina o brinquedo, próprio da primeira infância, jogos de conjunto, preferidos pelas crianças na segunda infância, isto é, depois dos sete anos, e jogos desportivos e de competição, sujeitos a regras, dos adolescentes, que evidenciam uma canalização de tendências anti-sociais, próprias dessa fase.

---

(1) J. Dyer Ball, M.R.A.S. — *Things of China* — 4.ª ed. — 1903

(2) Nome corrente do *spaghetti* chinês

(3) *Pickles* chineses

Em Macau, porém, estas diferenças não são tão nítidas. Crianças de todas as idades brincam em conjunto, observando-se o fenómeno curioso da extraordinária tolerância dos mais velhos para com os mais pequenitos. Talvez por serem, nas famílias numerosas, os irmãos mais velhos que transportam, às costas, os irmãos mais novos e, deles, cuidam, desde a mais tenra idade, que, também, desde logo, os fazem partilhar dos seus brinquedos.

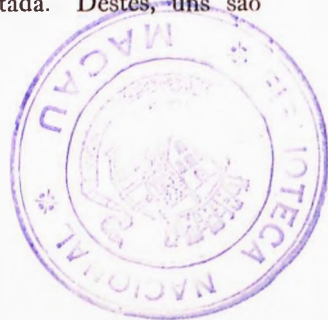
Realmente, com cinco ou seis anos, há crianças nas ruas, jogando a dinheiro, verdadeiros jogos de azar, próprios dos adultos, crianças que ainda mal sabem ler, jogando xadrez, e crianças, a par de adultos, jogando *chiquia* ou lançando papagaios.

Isto não quer dizer que não haja, em Macau, jogos realmente limitados a certos períodos da vida da criança; contudo, existem outros que ultrapassam as barreiras da adolescência e chegam, até, às idades provectas. E é por isso, talvez, que os chineses possuem paciência inesgotável, excepcional memória, reflexos prontos, espírito profundo de observação e extraordinária agilidade e perícia manual. De muito novos, os mais diversos jogos os treinaram.

Ao observar, mais atentamente, as crianças de Macau brincando, o que, em primeiro lugar, nos ressalta, é a grande variedade de jogos e brinquedos com que se divertem, alguns predominantes em épocas determinadas do ano. Dentre estes, a par de jogos tradicionais chineses, outros há que nós bem conhecemos dos nossos tempos de criança, mas que sofreram, com a transplantação, renovos curiosos e mesmo modificações de influência local. Outros jogos, ainda, embora não chineses, parece não terem origem puramente ocidental, sendo, por exemplo, um deles, uma possível transformação da portuguesa bilharda, adulterada em Goa, onde se joga como em Macau e que, de lá, para aqui, teria sido, provàvelmente, trazida. Outros, ainda, são jogos de influência inglesa, quer importados pelas escolas ou missões protestantes, quer recolhidos na vizinha colónia de Hongkong, onde vivem e labutam numerosos portugueses oriundos de Macau, e onde muitas crianças portuguesas vão passar as férias.

Crianças chinesas e portuguesas brincam, de há muito, conjuntamente, tanto nas escolas como nas suas casas e nas ruas. Não é, pois, de admirar que, com o decorrer do tempo, as crianças de Macau, independentemente da sua nacionalidade, tenham adoptado os mesmos jogos e brinquedos, dando-lhes características de cor local. Os chineses adoptaram os jogos ocidentais, mas souberam imprimir-lhes um cunho próprio, característica, aliás, deste povo, através de milénios, em relação a todas as influências estrangeiras. Essas modificações impuseram-se.

São inúmeros, pois, e tal não é de estranhar, os divertimentos das crianças de Macau, desde o lançamento de fogos de artifício e de panchões, por vezes dentro de canos ou de latas vazias, a multiplicar a estridência das explosões, até aos jogos de bola e às universais brincadeiras com bonecas.

Encontramos, aqui, como em quase todo o Mundo, processos variados de escolha inicial de jogadores, modo de finalizar e de *castigar*, jogos de mão, parados ou de movimento, rondas e cantilenas, mnemónicas (cantigas com ou sem sentido, para decorar certos números ou nomes) e brincadeiras dialogadas em arremedo de curta teatralização, seguidas, por vezes, de acção movimentada. Destes, uns são

semelhantes aos jogos portugueses, outros, ao que parece, são de invenção ou adaptação chinesa recente, outros, ainda, são tradicionais do velho Império do Meio, hoje mais ou menos alterados.

A maioria dos jogos que, a seguir, serão descritos, pertencem a um grupo único de jogos mistos, pois em muitos há a considerar a repetição do esforço físico e mental, em conjunto.

Um esboço, sequer, de classificação dos jogos infantis, é tarefa delicada que oferece não pequenas dificuldades, que, aliás, tem sido objecto de trabalhos especializados de psicopedagogos, tais como Grandjouan ([1]), Claparède ([2]), K. Groos, Bühler e Piaget ([3]).

Na sua maioria, os autores são tentados a esboçar uma classificação nos moldes das propostas por K. Groos e Claparède, de acordo com o carácter dominante das variadas actividades lúdicas da criança. Numa primeira categoria, a que chamaram *jogos de experimentação* ou de *funções gerais*, englobam os jogos sensoriais, os jogos motores, os jogos intelectuais, em que intervêm a imaginação e a curiosidade, e os jogos afectivos e exercícios de vontade, tais como jogos de imitação, como o das *estátuas*, em que tudo se resume a manter, durante o mais tempo possível, uma posição difícil, etc. Numa segunda categoria, a dos *jogos de funções especiais*, costumam incluir-se os jogos de competição, ou de perseguição, os jogos sociais e familiares e os jogos de imitação.

A grande objecção que se opõe a este critério de classificação, que, *à priori*, parece extraordinàriamente bem concebido, é a impossibilidade, quase geral, de situar um jogo, exclusivamente apenas, num dos grupos estabelecidos, não só pelo conteúdo misto de quase todos os jogos, mas, sobretudo, porque uma mesma actividade lúdica pode assumir, para a criança, de acordo com a sua idade, um carácter totalmente diferente.

Consideremos, por exemplo, o jogo dos berlindes, localmente conhecido por jogo de *trióis*.

Sendo, dum modo geral, um jogo sensório-motor, já que consiste em *fazer-se pontaria* e atirar, torna-se, a partir dos 7 ou 8 anos, também, um jogo de competição. Ao tornar-se num jogo de competição, surgem as regras, não se prescindindo, pois, ao jogá-lo, dum certo esforço intelectual, o que torna, então, tal actividade numa actividade lúdica iminentemente social. O menino que só sabia saltar à corda e o nosso jogador solitário de *trióis* são frisantes exemplos da opinião atrás exposta. A sua pouca idade conferia à corda e aos *trióis* o carácter de brinquedos que se poderiam usar individualmente e sem quaisquer condicionalismos. Todos os autores, aliás, consideram o politelismo dos jogos complexos e, por isso, os seus esboços de sistematização quase sempre se referem, não pròpriamente ao conteúdo, mas ao *factor predominante* do conteúdo. Mesmo assim, esquecem-se da evolução que sofrem certos jogos, de acordo com a idade de quem os joga.

---

(1) *Le qui vive, Jeux d'observations* — Éclaireurs de France, 1942

(2) *Psychologie de l'enfant* — 8.ª ed.

(3) *La formation du simbole chez l'enfant* — Actualités Pedagogiques et Psychologiques Nêuchatel — 5.ª ed. — 1970

Segundo Piaget, sempre que intervenham o símbolo ou a regra, torna-se impossível a classificação dum jogo pelo seu conteúdo. Quérat, procurando fugir a esta dificuldade, esboçou, também, uma classificação dos jogos infantis, atendendo à sua possível origem. De acordo com este critério estabeleceu, apenas, três grandes grupos ou categorias:

Jogos de hereditariedade: luta, perseguição, etc. (resíduos hereditários de civilizações primitivas)

Jogos de imitação de sobrevivência social, antigas práticas, hoje esquecidas, que se mantiveram sob a forma lúdica, pela imitação das crianças suas contemporâneas, e jogos de imitação directa, tais como jogos de jantarinhos, bonecas e armas de guerra

Jogos de imaginação

Neste terceiro grupo incluiu, o autor, as metamorfoses de objectos como brinquedos, as vivificações de brinquedos, criações imaginárias, transformações de personagens e repetições de contos ou de velhos romances.

Embora verdadeiramente engenhosa, esta classificação, que Piaget considera, outrossim, uma interpretação, torna-se extremamente difícil de aplicar na prática. E isto porque só dando largas à imaginação e, na maioria dos casos, por meras hipóteses, absolutamente discutíveis, se poderá, algo, afirmar sobre a origem duma determinada actividade lúdica. Voltando ao exemplo do jogo dos berlindes, muitos etnógrafos consideram-no como reminiscência de velhas práticas divinatórias. Por outro lado, Piaget aparenta-o com o jogo das escondidas, porque, *em ambos os casos, há regras transmitidas por tradição social infantil, que se aplicam a uma matéria sensório-motor, que elas canalizam para a transformar em competição organizada.*

Esta maneira de jogar, interpretada duma forma ou doutra, caberia, pois, não num só, mas em grupos absolutamente distintos da classificação de Quérat (1).

Além disso, estabelecer uma diferença nítida entre jogos de imitação e jogos de imaginação, torna-se imensamente difícil, tal como o documentam, por exemplo, as numerosas variantes de *tapas* que, adiante, se descrevem, e o *jogo de palmas*, recentemente *inventado* por algumas alunas do Liceu de Macau.

Bühler (2) foi uma autora que ensaiou, também, uma classificação de jogos infantis com base psicológica, considerando cinco grupos:

Jogos funcionais ou sensório-motores

Jogos de ficção ou de ilusão

Jogos receptivos como os *teatrinhos de sombras*, com ou sem enredos, mas sem exigir largas interpretações individuais, o escutar de histórias, etc.

Jogos de construção

Jogos colectivos

---

(1) *Les jeux des enfants* — Paris — 1905

(2) *Kindheit und Jugend* — 3.ª ed., págs. 129-146 e págs. 229-231

Contudo, a própria autora não considera estanques, os seus grupos, e, pelo contrário, chega a inter-relacionar o segundo e o terceiro grupos da sua classificação.

Além disso, entre grupos individuais e colectivos, só a presença de regras permite uma distinção na sua estrutura. E, acrescentamos nós, pensando no nosso jogador solitário de trióis, uma criança, muitas vezes, joga os seus berlindes de acordo com as regras que, mais ou menos imperfeitamente, conhece, carecendo, apenas, de competidores.

Segundo Piaget, para uma classificação dos jogos infantis há que atender, em primeiro lugar, aos diferentes estados relativos à formação do símbolo, na criança.

A um primeiro estado corresponde um grupo equivalente ao jogo de exercício que caracteriza o próprio estado pré-verbal e não pressupõe nem pensamento nem estrutura alguma, especialmente lúdica. Uma segunda categoria é a do jogo simbólico, em que o símbolo implica a representação dum objecto ausente. É o caso da criança que, dum pau e dum trapo, faz uma boneca e, duma caixa, uma casa ou um automóvel.

A estes jogos, só uma terceira fase se sobrepõe, com o desenvolvimento mental da criança: os jogos sujeitos a regras.

Se muitos jogos de regras são comuns a crianças e adultos, é possível considerar um grande número especìficamente infantil, tendo-se, possìvelmente, transmitido de geração em geração, sem intervenção nem imposição dos adultos.

Tal se verifica, de facto, ao estudar, comparativamente, certas variantes dos numerosos jogos de Macau, oralmente transmitidos com deturpações resultantes do desconhecimento do respectivo idioma e, em certos casos, quase completamente transformados no final dum longo período de transmissão por via oral infantil. Contràriamente a estes, os jogos ocidentais, introduzidos pelos professores das escolas portuguesas, e os jogos chineses, ensinados pelos respectivos professores, com fins educativos, não enfermam, do mesmo modo, de tantas variações, podendo, assim, escalonar-se e, até, aventurar-se uma hipótese, acerca da sua mais ou menos recente data de introdução.

Sobretudo depois dos meados do século passado, quando os casamentos entre portugueses e chineses passaram a ser mais frequentes, e mais íntima a fusão entre os dois povos, acelerou-se a lenta mas efectiva interpenetração das duas culturas, de que o jogo é um curioso aspecto. Daí a diversidade e, também, as inumeráveis variantes de jogos e brinquedos infantis de Macau.

De tal aliança surgiu uma dificuldade imensa na classificação dos próprios jogos. Quanto a alguns deles, nem é hoje possível, com segurança, afirmar-se se foram introduzidos pelos chineses ou pelos portugueses já que, certos jogos que se crêem originários da própria China, de há muito que conquistaram a Europa e, dali, parece terem voltado, com a civilização ibérica, de novo para o Oriente.

Não só o carácter misto dos jogos, já que nos jogos simbólicos intervêm, repetidas vezes, elementos sensório-motores, mas, também, a extrema dificuldade de optar por uma classificação tanto quanto possível lógica, levou-nos a desistir duma anterior sistematização, com base claparediana, que havíamos esboçado.

Para estudarmos os jogos infantis de Macau, optámos por agrupá-los, apenas, em três categorias:

Jogos psicosensoriais
Jogos de perícia
Jogos em que domina a acção

No primeiro grupo incluímos aqueles jogos que, pelo seu carácter essencialmente educativo, requerendo memorização, acuidade visual ou auditiva, coordenação de movimentos, atenção e, mesmo, reflexão, são poderosos auxiliares do pedagogo.

Entre o primeiro e o grupo dos jogos de acção incluímos os jogos de perícia, jogos em que o hábito pode aperfeiçoar o jogador, e que estabelecem como que uma plataforma entre os jogos psicosensoriais e os jogos de movimento, que o desenvolvimento físico da criança lhe exige, como uma verdadeira necessidade vital.

A nossa classificação é, pois, meramente esquemática, sem pretensões psico-pedagógicas, tendo como fim único uma melhor ordenação do numeroso material recolhido.

A maior parte deste material refere-se, aliás, aos jogos e brinquedos sujeitos a regras, dentre os quais se sobrepõem, pelo seu número, os jogos colectivos de competição. São estes, sem dúvida, os que mais agradam às crianças macaenses de qualquer idade pós-verbal.

Associar os jogos pelas idades em que são preferidos pelas crianças, foi um critério que chegou a seduzir-nos mas, como já se disse, em Macau, talvez porque nas classes populares são os irmãos mais velhos que cuidam dos mais pequenitos, o que a ocupação dos pais e o geralmente elevado número de filhos ([1]) justificam, vêem-se crianças das mais diferentes idades brincando da mesma forma.

Os pequenitos mais novos, desde o *pui tai* (背帶) ([2]), que se vão iniciando nos brinquedos dos mais velhos que, aliás, para os entreter, também vão brincando segundo as formas que são mais do agrado daqueles. Há garotitos de poucos anos que jogam o mesmo xadrez dos adultos e fazem apostas, a dinheiro, como aqueles, recreando-se com puros jogos de sorte ou azar, que visam, apenas, o lucro.

É a imitação directa da actividade dos adultos, com a sua poderosa influência nas crianças. Além disso, é curioso, também, notar o facto de certos jogos serem mais conhecidos num bairro de Macau, pràticamente desconhecidos noutro, e acharem-se, mesmo, abandonados, noutras zonas. Assim se justifica que certas crianças nunca tenham ouvido falar, sequer, em certas formas de recreio, que outras sabem, perfeitamente, por brincarem ainda, assim, nos nossos dias.

Para explicação deste facto podem admitir-se várias hipóteses: a maior dominância de moradores portugueses ou chineses e, dentre estes, a predominância de grupos não só de diferentes origens (fuquinenses ou cantonenses) mas, ainda, de

---

(1) Uma longa prole é uma das cinco felicidades para os chineses.

(2) Bolsa em que as crianças são transportadas às costas e que é conhecida, em linguagem popular, por *mé tai*. A esta palavra *mé*, como a muitas outras, usadas em linguagem corrente, não corresponde qualquer carácter de escrita.

diferentes meios e graus de cultura. Também é maior o número de crianças que brincam em conjunto, nos bairros económicamente mais débeis, e, certamente, mais imaginosos e férteis os seus jogos, a compensar a carência de brinquedos.

Excluímos, intencionalmente, deste capítulo, *Jogos e brinquedos infantis*, os jogos de cartas, os jogos de tabuleiro e os jogos de sorte ou azar, precisamente porque é, por imitação directa dos adultos, que grande parte das crianças os praticam em Macau. Alguns destes há, é certo, que são, pràticamente, exclusivos das crianças, parecendo terem sido, para elas, propositadamente, até, criados, sobretudo no que se refere a certos jogos de *xadrez infantil* e outros jogos de cartas, ocidentais.

Mas estes são tão poucos, no seu conjunto, que preferimos incluí-los nos capítulos respectivos, excluindo-os deste, onde, aliás, bem ficariam.

## FÓRMULAS PRECEDENTES DE JOGO

Quando as crianças se propõem jogar há, geralmente, uma combinação prévia de regras e situações que os primeiros lugares no jogo poderão favorecer, ou pelas quais se torna necessário distribuir papéis activos e passivos.

Para obedecer a uma perfeita equidade, correspondente a uma séria noção de justiça que reina, quase sempre, entre as crianças, existem fórmulas precedentes de jogo, sobre as quais vários autores se têm debruçado.

J. Menéndez Pidal chama, a estas fórmulas, *palabras de eliminación*, Vigón, *fórmulas eliminativas*, Veríssimo de Melo, *fórmulas de escolha* ou *de sorte*. Nós chamar-lhes-emos, como em Macau, *tirar sortes*.

Estas fórmulas não têm aplicação genérica, havendo-as específicas para certos jogos, sendo umas preferidas pelos rapazes, contràriamente a outras que são escolhidas pelas meninas. Quase sempre, porém, se pode encontrar, nestas práticas, que precedem a maioria dos jogos, qualquer coisa que nos faz lembrar uma longínqua prática tradicional de adivinhação que o tempo, e talvez a mudança de linguagem, deturparam completamente.

Em Macau, o conhecido *chai feng* (猜 *feng*) ([1]) domina, de tal forma, todos os outros modos de sorteio, que o próprio termo *chai feng* (猜 *feng*) passou a identificar-se com o termo *tirar sortes*, até entre as crianças portuguesas.

Em Portugal Europeu, o sistema auto-electivo, que consiste em gritar, cada um dos componentes da brincadeira: *primeiro*, *segundo*, *terceiro* . . . é, em muitos casos, suficiente. Basta atender à prioridade da exclamação para se atribuir o respectivo número de ordem.

Em Macau, raramente se segue este processo, bem como as tradicionais contagens por meio de rimas, mais ou menos ingénuas, que, na Metrópole, tanto se usam.

---

(1) Não existe um carácter para exprimir, gràficamente, a palavra *feng*, onomatopeia de uma mão fendendo o ar.

Aqui, são o *chai feng* (猜 *feng*), o *tim chi peng peng* (點指兵兵) e o *hó feng* (呵 *feng*) as fórmulas mais populares entre as crianças de ambos os sexos, sendo o primeiro extensivo a todas as idades.

Nos dois primeiros processos encontramos as rimas, mas a actuação dos jogadores é assaz diferente da contagem simultânea e silabada que se usa na Europa.

Apenas no *tim chi peng peng* (點指兵兵) se pode admitir um certo paralelismo, embora seja uma fórmula inicial específica do jogo universal dos *polícias e ladrões*.

Em Macau, cantilenas numéricas no estilo das europeias, usadas, pelas crianças, para *tirar sortes*, são tão raras, que, apenas, nos foi possível recolher uma escassa meia dúzia e, mesmo assim, na sua maioria, habitualmente empregadas em língua chinesa.

## CHAI FENG (猜 *feng*)

Este termo parece uma deturpação da palavra *chói* (財), da frase *fat chói* (發財), *revele-se a riqueza*, seguida da palavra *feng*. Para *tirar sortes*, por este processo, os parceiros terão de se eliminar dois a dois, pois, pelas suas características, este sorteio, por assim dizer, só pode realizar-se entre duas pessoas.

**Fig. 1 — *Chai feng* (猜 *feng*) — posição de empate**

Embora seja usado pelas crianças, nos seus brinquedos, é entre os adultos que o *chai feng* (猜 *feng*) é mais empregado, frequentemente, para as mais variadas apostas.

O *chai feng* (猜 *feng*), também conhecido por *chai kün* (猜拳), consiste em os dois antagonistas pronunciarem, ao mesmo tempo, a frase:

*chou chou có feng!* (做做個 *feng*), o que significa *faz, faz isto, feng!*

De facto, ao mesmo tempo que pronunciam a palavra *feng*, ambos os jogadores devem apresentar, voltados um para o outro, a mão direita, numa das três seguintes posições: *pau* (包), *chin* (剪), *tap* (嗒) [1], o que costumam fazer muito rápida e enèrgicamente (Fig. 1).

A primeira posição significa *pano*, a segunda, *tesoura*, e a terceira, *martelo* (Fig. 2). Consideram, os chineses, que a tesoura corta o pano, o pano embrulha a pedra (ou o martelo) e a pedra estraga a tesoura. Por isso a tesoura ganha ao pano, o pano ganha à pedra e a pedra ganha à tesoura (Fig. 3).

O *chai feng* (猜 *feng*) parece filiar-se no *chai mui* (猜梅), jogo de origem muito antiga, hoje pràticamente reservado aos adultos, durante as festas de casamento ou

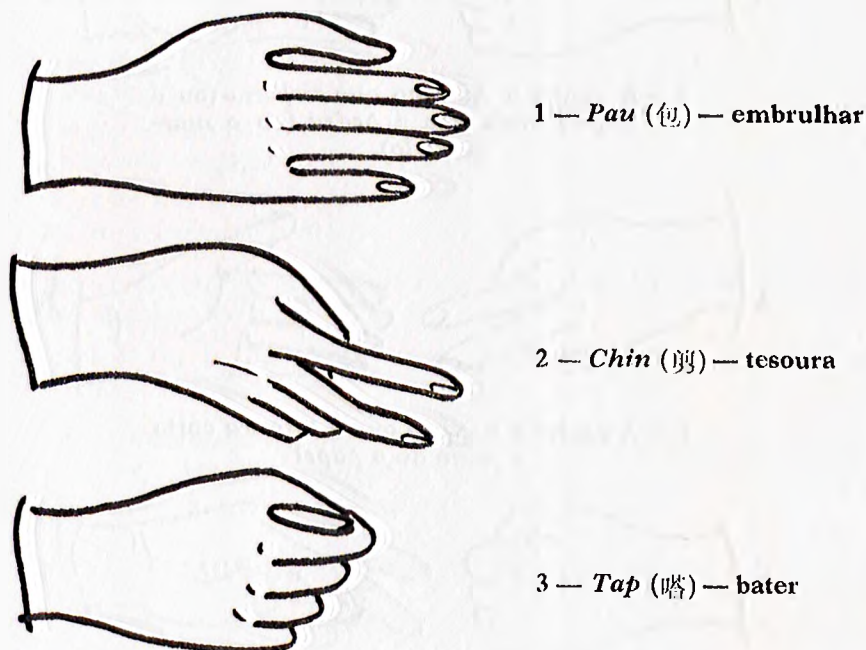



**Fig. 2 — As três posições de *chai feng* (猜 *feng*)**

alegres banquetes. Por *chai mui* (猜梅) [2] se sorteia quem deverá beber mais uma taça de vinho, o que, muitas vezes, conduz a resultados nem sempre agradáveis para quem bebe.

---

(1) Alguns chineses consideram as designações *chi* (紙) — *papel*, *chin* (剪) — *tesoura*, e *séak* (石) — *pedra*. Embora *pano* se designe *pou* (布), no *chai feng* (猜 *feng*) usa-se a palavra *pau* (包) — *embrulhar*. Aliás, *tap* (嗒) não significa nem *pedra* nem *martelo*, mas a acção de *bater*, *chôi* (搥). Sendo uma expressão popular, *tap* (嗒) não tem, também, um carácter de escrita que lhe corresponda.

(2) O *chai mui* (猜梅) será descrito no capítulo *Jogos de sorte ou azar*.

**Fig. 4 — *Hó chói* (苛再) — 1.ª posição**

**Fig. 5 — *Hó chói* (苛再) — 2.ª posição**

Se todos os jogadores apresentarem *branco*, *pák* (白), e só dois apresentarem *preto*, *wu* (烏), está achado o primeiro par, o mesmo sucedendo no caso de todos apresentaram *preto* e só dois *branco*.

Se, apenas, um dos parceiros apresentar *branco* ou *preto* e os outros a cor contrária, está achado o primeiro jogador.

Se surgir um número de combinações que não sirva ao jogo em questão, repetir-se-á o *hó chói* (茚再) tantas vezes quantas as necessárias. Aliás, este processo é rapidíssimo, havendo crianças que o realizam com uma velocidade espantosa.

No *hó chói* (茚再), para formar dois grupos, necessários a certas brincadeiras, é preciso repetir tantas vezes as jogadas até que metade das mãos dos parceiros se apresentem *brancas* e metade *pretas*, isto é, palmas e costas em número igual.

## TIM CHI PENG PENG (點指兵兵)

Esta forma de tirar sortes parece que só deveria destinar-se às várias modalidades dos jogos de *polícias e ladrões*; porém, costuma ser, também, empregada pelas

**Fig. 6 — *Tim chi peng peng*** (點指兵兵)

crianças, quando, num jogo, pretendem formar dois grupos.

Para *tirarem sortes* desta maneira, as crianças colocam as mãos sobrepostas, unidas pelos polegares (Fig. 6). Uma delas vai apontando, então, as mãos, uma a uma, sempre de cima para baixo, silabando a seguinte cantilena:

*Tim chi peng peng* (點指兵兵)
Quais dedos são soldados,
*tim cheok soi ian chou tai peng* (點着誰人做大兵)
quem fica o chefe dos soldados?

Retira-se, então, a mão em que recair a palavra *peng* (兵), e o jogador a quem ela pertence, já sabe que será *peng*(兵), *soldado*, isto é, *polícia*, ou, então, *o primeiro jogador*, conforme o jogo. E a cantilena continua, sem interrupção, sempre de cima para baixo:

> *Tim chi chak chak* (點指賊賊)
> Quais dedos são piratas
> *tim cheok soi ian tchou tai chak* (點着誰人做大賊)
> quem fica chefe dos piratas?

E a mão sobre a qual recair a última palavra *chak* (賊), sairá por sua vez. Corresponde a um *pirata*.

No *tim chi peng peng* (點指兵兵) quem canta e entoa a cantilena é o jogador cuja mão fica por cima das demais, repetindo-se, aquela, tantas vezes quantas as necessárias para se sortearem todos os jogadores.

## TAM TAM KÉONG KÉONG (氹氹羌羌)

Como fórmula precedente dum jogo preferido pelas meninas, o *tam tam kéong kéong* (氹氹羌羌) consiste no seguinte: uma das companheiras de jogo abre a mão direita e, sobre a palma dessa mão, as outras apoiam as pontas dos dedos indicadores (Fig. 7). Aquela que tem a mão aberta começa a entoar a seguinte cantilena, [1]

**Fig. 7 — *Tam tam kéong kéong... pék!*** (氹氹羌羌... 碧!)

(1) Esta cantilena é, muitas vezes, entoada em coro.

cujo primeiro verso, *tam tam kéong kéong* (泵泵羌羌), dá o nome ao jogo:

*Tam tam* ([1]) *kéong kéong* (泵泵羌羌)
Tam tam gengibre
*Ié chi kap sün kéong* (椰子夾酸羌)
Coco com achar de gengibre
*Kái tán lou mái sap i ieong* (鷄蛋撈埋十二樣)
Ovo de galinha misturado com 12 temperos
*Kák lei pó chái siu pau cheong* (隔離婆仔燒炮仗)
A velhota da vizinha queima panchões
*Siu tou pék pák* ([2]) *h'eong* (燒到碧伯响)
Queima (*os panchões*) até estalarem (*ouvindo-se soar*) *pék pák* (ou *pili-paláс*)
*Iau tam k'êi iau tam cheong* (又担旗又担槍)
Leva uma bandeira e leva uma espingarda
*Tim cheok leong chi cheong sau héong* (點着兩枝長壽香)
Acende dois pivetes da longa vida
*Mán nei ói chái ói ku néong* (問你愛仔愛姑娘)
Pergunta-te se queres um filho ou uma filha
*Tam tam pék!* ([3]) (泵泵碧)
Tam tam pék!

## FÓRMULAS NUMÉRICAS

Os números exerceram, sempre, uma certa fascinação sobre o espírito humano, fascinação esta, possìvelmente apoiada em velhas superstições.

Em Macau, porém, as tradicionais e variadas fórmulas de sortear por cantilenas numéricas são muito raras, talvez, supomos nós, precisamente, também, devido a antigos conceitos supersticiosos, ligados aos números.

Realmente, para os chineses, há números auspiciosos, como o 3, o 5, o 8 e o 9, por estarem relacionados com antigos conceitos cosmogónicos, ou com clássicas frases proverbiais ou votivas, e outros números, considerados aziagos, ou, pelo menos, não auspiciosos, como os números 4 e 7 ([4]), que não gostam, por isso, de associar a acontecimentos felizes nem a brinquedos e, muito menos, quando se relacionem

(1) Este som, onomatopeia de *bater*, não tem tradução. Há quem considere que *tam* corresponde a *tâm* (宙), *bater*, ou a *tám* (担), *transportar à pinga*. Contudo, parece que nenhum destes termos corresponde, exactamente, à ideia do primeiro verso da cantilena. Neste caso, o carácter *tâm*, escolhido, significa *deixar cair*, *fazer descer*.

(2) As crianças macaenses pronunciam, habitualmente, *pili-paláс* ou *plic-plác*, como onomatopeia do som produzido pelos panchões a estalar.

(3) *Tam tam pék* são três sons onomatopaicos, portanto sem tradução. Os caracteres, aqui utilizados, significam, porém, *deixar cair pék* (uma variedade de jade). É, pois, uma frase escolhida pelo seu sentido auspicioso. Ao proferirem o último verso, *tam tam pék!* (泵泵碧), todas devem retirar os dedos, ràpidamente, pois se alguma não o conseguir, e deixar o dedo preso, ficará *morta* e será o *sü* (輸) na brincadeira que se vai seguir.

(4) O *quatro* é homófono de *sei* (死), *morrer*, e o *sete* é um número relacionado com o culto dos mortos.

que tiver retirado a mais longa será o primeiro, podendo, assim, seriar-se todos os companheiros de jogo. Este processo costuma ser, modernamente, praticado com pedaços de pivetes ou paus de fósforo, partidos, na ocasião, para o efeito (Fig. 8).

**Fig. 8 — *Tirando sortes* pelos pauzinhos**

## O SÜ (輸) E O IENG (贏)

Depois de *tirar sortes*, o interveniente na brincadeira, que fique em último lugar, tal como aquele que perca qualquer jogo, é considerado *sü* (輸).

Esta palavra *sü* (輸), que as crianças de Macau traduzem por *morto*, analogando-a com o som *sü* (殊), que está de acordo com a noção de *matar*, do jogo da bola, que, em Macau, substitue o ringue de borracha, tão em uso, há uns 20 anos, na Metrópole, é natural que tenha sido uma adaptação chinesa desta noção importada, ou a confusão deste termo com o outro, homofónico, muito semelhante, *sü* (輸), que significa *perda* ou *prejuízo*.

Não sendo assim, é, ainda, de admitir, como mais provável, que a palavra *sü* (輸), dos chineses, atribuída àquele que perde um jogo ou uma aposta, seja um vestígio de antigos jogos, em que um dos contendores *fosse morto* ou, ainda, se fundamente no facto de pertencer, dantes, a vitória, numa guerra, ao general que maior número de mortos fizesse no campo inimigo. Sendo, um jogo, uma pequena batalha entre dois ou mais contendores, que sempre representam dois grupos adversários, é natural que tivesse sido adoptado o termo *morto*, por analogia, para o que perde, e o de *vencedor*, *iéng* (贏), para o que ganha. Do chinês para o português

foi uma questão de tradução, já que, nos jogos de Macau, os termos cantonenses são, geralmente, os adoptados.

É de registar que a noção de *morto*, para aquele que é tirado à sorte, é, também, vulgar no Brasil, onde foi recolhida, por Veríssimo de Melo ([1]), a seguinte fórmula de escolha:

*Lá em cima do piano*
*Tem um copo de veneno;*
*Pois quem beber primeiro,*
— *Mor-reu!*

(1) *Jogos populares do Brasil* — Sep. da Revista *Douro Litoral* — *Boletim da Comissão de Etnografia e História* — Sétima Série — V-VI — Porto — 1956 — pág. 15

# I

# JOGOS PSICOSENSORIAIS

Neste capítulo de jogos psicosensoriais procurámos reunir as actividades lúdicas com interesse psicopedagógico, isto é, aquelas que, sobretudo nos mais tenros anos, podem desenvolver, psìquicamente, a criança.

Muitos destes jogos são brincadeiras dialogadas e baseiam-se no maior ou menor desenvolvimento da acuidade auditiva ou do espírito de observação, ou na mais ou menos pronta resposta a um estímulo.

Os chineses, de há muito que compreenderam o interesse formativo do jogo e, certamente por isso, criaram um número variadíssimo de jogos infantis, educativos, alguns deles inspirados, mesmo, nos seus antigos jogos de tabuleiro, que exigem muita atenção e vivo raciocínio.

Contudo, na sua grande maioria, estas formas de brincar destinam-se ao desenvolvimento de memória auditiva e visual, estando intimamente relacionadas com cantilenas que, em número incontável, de há séculos servem, nas escolas tradicionais, para aprendizagem de leitura. Muitos destes jogos são partilhados pelas crianças portuguesas de Macau que, no entanto, preferem os jogos de acção aos jogos mais repousados e que mais esforço intelectual exigem, dentro do que é normal nas suas tenras idades.

Numa tentativa de sistematização, consideraremos os jogos e brinquedos psicosensoriais distribuídos pelos seguintes grupos:

Jogos mistos em que, à percepção, se alia a acção, com coordenação de movimentos e educação de reflexos

Jogos linguísticos

Dobragens e recortes de papel.

Deste capítulo serão excluídas as adivinhas por não serem exclusivas das crianças, outrossim apresentando um verdadeiro gradiante em dificuldades, de tal forma que só, até, a certos letrados, algumas são acessíveis.

Haveria, ainda, a considerar os *puzzle* e alguns jogos de cartas e de tabuleiro. Os *puzzle* são de introdução recente e, ao que parece, de inspiração ocidental, tendo sido divulgados, nas escolas, pela aplicação do método Montessori. Serão mencionados nos brinquedos. Os jogos de cartas e de tabuleiro foram, propositadamente, excluídos, pois constarão dum capítulo aparte, já que são, na sua maioria, meras adaptações, para crianças, de antigos jogos praticados pelos adultos.

## JOGOS DIVERSOS

Neste grupo incluem-se os mais variados jogos psicosensoriais, desde os que se podem considerar como os *primeiros jogos infantis*, até às *brincadeiras jogadas*, como a cabra cega, as adivinhas de sombras e a interpretação de formas representadas por cordéis. O subtítulo de *Jogos diversos* tem, apenas, uma finalidade sistemática, já que, pela vastidão do seu significado, se aplicaria, indistintamente, a qualquer capítulo deste trabalho.

## JOGOS DA PRIMEIRA INFÂNCIA

Estes jogos ou, melhor, estas *brincadeiras jogadas*, realizam-se entre as crianças na primeira infância e entre os adultos que, delas, se ocupam, não só para educar os seus reflexos mas, também, para apreciar da sua precocidade. São diversas as suas formas de expressão mas, as mais populares, e aquelas que podem considerar-se como os *primeiros jogos infantis* em Macau, são o *tim chong chong* (點虫虫) e a sua equivalente portuguesa, em *patois* de Macau, *andorinha rô-rô.*

### 1 — TIM CHONG CHONG (點虫虫)

É um jogo psicosensorial por excelência, tendente a despertar e a educar os reflexos da criança, nos primeiros tempos da sua vida. São, sobretudo, as mães e as *à más* ([1]) chinesas que, desde muito cedo, começam a iniciar a criança neste brinquedo. Para isso, batem, repetida e levemente, com o dedo indicador, na palma da mão da criança, entoando a seguinte cantilena:

*tim chong chong?* (點虫虫)
qual é o bicho, o bicho?
*chong chong fei* (虫虫飛)
o bicho, o bicho voa
*fei hôi lái chi kei* ([2]) (飛去荔枝機).
voa para a árvore de lichias ([3]).

Nesta altura, retira-se, bruscamente, o dedo que a criança procurará, precipitadamente, agarrar.

As palavras devem dizer-se cada vez mais depressa, à medida que a criança vá conseguindo tal proeza, antes de quem entoa a cantilena ter acabado de pronunciar a última sílaba.

Mães, avós e *à más*, desvanecem-se com as gargalhadas que, a certa altura, este divertimento provoca aos pequenitos.

---

(1) Criadas que, muitas vezes, serviam de amas às crianças portuguesas.

(2) Esta é a forma mais frequente entre as senhoras de Macau. As senhoras chinesas costumam usar a variante: *fei có kák lei* (飛過隔鄰), *voa para a vizinha.*

(3) *Litchi chinensis*, Sonn. (Sapindaceae)

## 2 — ANDORINHA

A mãe, ou outra pessoa que pretenda brincar com a criança, pega-lhe na mãozita e vai fazendo com que ela lhe bata com o dedo indicador na palma da sua outra mão aberta, enquanto entoa a seguinte cantilena [1]:

*Andorinha rô, rô,*
*Sete galo no caminho*
*Quim já 'chá*
*Já pegá.*

Finda a cantilena, tentar-se-á apanhar o dedo da criança, dedo que esta deverá retirar ràpidamente.

Este brinquedo parece ser de influência não chinesa devido ao número *sete*, que é um número não auspicioso na China, enquanto que, na Malásia, por exemplo, o é. Em Portugal são, também, tradicionais as, por vezes, supersticiosas expressões, em que o número *sete* intervém [2].

Tanto o *tim chong chong* (點虫虫) como a *andorinha* são formas de brincar, indistintamente usadas pelas senhoras macaenses, tendo, a segunda, dominado a primeira, ainda nos fins do século passado, contràriamente ao que sucede nos nossos dias, em que é a primeira a mais conhecida e a mais utilizada, para diversão das crianças.

## 3 — CHIM [3] CHONG CHI (攢中指) — ESCOLHER O DEDO DO MEIO

É, também, uma brincadeira destinada a crianças de pouca idade. Pretende-se, com ela, desenvolver a perspicácia e os dotes de observação infantis. Para isso, esconde-se uma mão na outra que, sobre ela, se fecha, e encolhem-se os dedos cujas falangetas se encostam todas ao mesmo nível, trocando as suas posições naturais, por cruzamento, como mostra a figura 9. A criança terá que adivinhar qual dos dedos, que mal aparecem entre o polegar e o indicador de uma das mãos, é o dedo médio da outra. Se o conseguir, ganhará o jogo e será a sua vez de esconder os próprios dedos e oferecê-los à perspicácia do adversário.

## JOGOS DE PALMAS

O *jogo de palmas*, com grande variedade de formas, parece ter sido muito popular entre os antigos romanos, gregos e egípcios [4].

---

(1) Esta cantilena e as suas variantes serão estudadas, mais permenorizadamente, adiante, no capítulo *Rondas e cantilenas*.

(2) Trindade Coelho—*O Senhor Sete*—Portugália Editora—Lisboa, 1961

(3) A palavra *chim* (潛), nesta frase, é frequentemente substituída, na escrita, por *chün* (攢), *juntar*, o que corresponde à ideia de *juntar os dedos* para tirar ou escolher o mais próprio.

(4) No túmulo de Ak-hor estão representadas duas jovens egípcias *jogando as palmas*.

Segundo E. Falkener, os *jogos de palmas* parece estarem relacionados com antigas práticas de adivinhação, das quais se supõe terem derivado os jogos de adivinhar quantos grãos, moedas ou pequenos objectos se guardam numa mão fechada, que se apresenta ao antagonista.

Com tais jogos parece estar, também, relacionado o popular *kün* (拳), *punho*, que se crê originalmente chinês, muito embora pareça uma adaptação do *micaris digitis*, da antiga Roma, ascendente directo do actual *morra* italiano.

É curioso notar que algumas formas dos actuais *jogos de palmas* macaenses, de influência nìtidamente chinesa, estão relacionadas, ìntimamente, com o popular *kün* (拳), aliando, à acção, a percepção, com coordenação de movimentos.

Nalguns destes jogos, o movimento rítmico das mãos é acompanhado duma cantilena, repetida na toada das cantilenas chinesas, das quais são conhecidas numerosas variantes, algumas até, certamente, deturpações dum original hoje perdido.

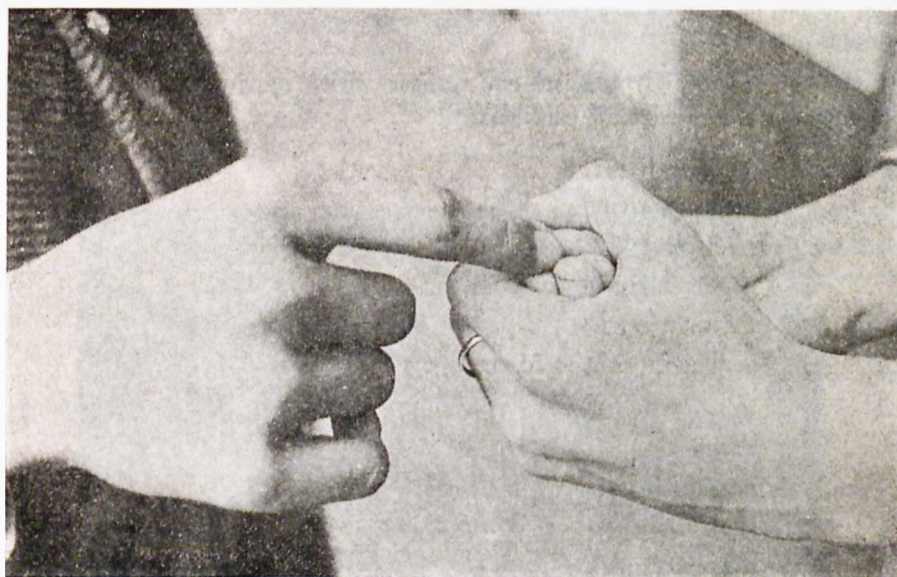



**Fig. 9 — Qual é o *dedo do meio?***

Talvez não seja muito arrojado admitir-se que tenha sido do antigo *kün* (拳) que tenham derivado as três actuais modalidades:

> *chai feng* (猜 *feng*)
> *chai mui* (猜梅)
> *jogos de palmas.*

Nos *jogos de palmas* tradicionais, sucedem-se três movimentos que se devem repetir com velocidade crescente, o que torna a coordenação de movimentos de certo modo difícil, pelo que há, sempre, alguns dos contendores que não acompanham a

velocidade rítmica dos outros, atrapalhando-se e perdendo, pois, o jogo, que, aliás, não é mais do que uma alegre competição.

Actualmente, há, em Macau, vários *jogos de palmas*, genèricamente conhecidos por *Siu Meng* (小明), nome derivado do primeiro verso da cantilena, que acompanha o mais estimado e mais popular de todos eles.

Os *jogos de palmas*, nos nossos dias, são quase que exclusivos das raparigas, que os praticam desde os 5, 6 anos, até aos 14, 15 e, mesmo, até a idades superiores.

### 1 — SIU MENG (小明)

O nome de *Siu Meng* (小明), atribuído a este *jogo de palmas*, significa *pequeno Meng*, sendo *Meng* (明), *brilhante*, o apelido de um rapaz. Esta versão, dada não só por raparigas chinesas, como por raparigas macaenses ([1]), pareceu-nos a mais aceitável. Aliás, na maioria das cantilenas chinesas, as crianças desconhecem o significado das palavras.

O *Siu Meng* (小明) consiste em realizar vários movimentos com as mãos, sincronizados com a seguinte cantilena:

*siu Meng* (小明)
pequeno Meng
*siu Meng* (小明)
pequeno Meng
*siu, siu Meng* (小小明)
pequeno, pequeno Meng
*seóng, séong* (上上)
acima, acima
*há, há* (下下)
abaixo, abaixo
*chó, chó* (左左)
à esquerda, à esquerda
*iau, iau* (右右)
à direita, à direita
*chin, chin* (前前)
adiante, adiante
*hau, hau* (後後)
atrás, atrás
*iat, i, có, feng* (一二個 *feng*).
um, dois, *feng*.

---

(1) Informadoras: Senhorinhas Maria Lei, Anabela Gomes e Susana Rosário

*Acção:*

1.º *Movimento* — Frente a frente, as duas antagonistas passam as mãos, uma pela outra, levemente.

2.º *Movimento* — Cada uma bate palmas, individualmente, pronunciando, ambas: — *siu* (小).

3.º *Movimento* — A mão direita de uma bate na mão direita da outra, pronunciando, ambas: — *meng* (明).

4.º *Movimento* — Batem as mãos, individualmente, como no 2.º movimento, pronunciando, ambas: — *siu* (小).

5.º *Movimento* — É semelhante ao 3.º, mas batendo a mão esquerda duma, na mão esquerda da outra, pronunciando, ambas: — *meng* (明).

6.º *Movimento* — Duas palmadas individuais, sucessivas, como no 2.º movimento, mas repetidas, pronunciando, ambas: — *siu* (小), *siu* (小).

7.º *Movimento* — Mão direita de uma batendo na mão esquerda da outra (e mão esquerda batendo na direita), sem cruzamento, simultâneamente, pronunciando, ambas: — *meng* (明) (Fig. 10).

**Fig. 10 — . . . *meng!*** (明)

8.º *Movimento* — Batem palmas, individualmente, elevando as mãos adiante do rosto, pronunciando, ambas: — *séong* (上), *séong* (上) — *acima, acima* (Fig. 11).

9.º *Movimento* — Repetem as duas palmadas, mais abaixo, ao nível do abdómen, pronunciando, ambas: — *há* (下), *há* (下) — *abaixo, abaixo.*

10.º *Movimento* — Repetem as duas palmadas, batendo à esquerda, pronunciando, ambas: — *chó* (左), *chó* (左) — *esquerda, esquerda.*

11.º *Movimento* — Repetem as duas palmadas, batendo à direita, pronunciando, ambas: — *iau* (右), *iau* (右) — *direita, direita.*

**Fig. 11 — ...*séong* (上), *séong* (上)**

12.º *Movimento* — Repetem as duas palmadas, adiante, ao nível do tórax, pronunciando, ambas: — *chin* (前), *chin* (前) — *à frente, à frente.*

13.º *Movimento* — Repetem as duas palmadas, batendo-as atrás das costas pronunciando, ambas: — *hau* (後), *hau* (後) — *atrás, atrás.*

14.º *Movimento* — Individualmente, *rolam* as mãos, num movimento de dobar lã, repetido três vezes, dizendo, ambas: — *iat* (一), *i* (二), *có* (個) — *um, dois,* e acabam por pronunciar, ambas, num 15.º *movimento*, apresentando as mãos numa das três figuras do *chai feng* (猜 *feng*): — *feng!*

Se alguma das componentes da brincadeira se atrapalhar, durante a cantilena, perde, ficando fora de jogo. Se ambas as contendoras chegarem ao final, ganham segundo o acaso do *chai feng* (猜 *feng*). Aquela que ganhar tem o direito de receber, da que perdeu, um doce, ou qualquer outra *prenda*, prèviamente combinada, ou,

então, de inflingir-lhe qualquer castigo, como uma palmada, um puxão de orelhas, ou outra penalidade.

Este exercício, que é feito muito ràpidamente, exige grande coordenação de movimentos e, sobretudo, muita atenção.

*1.ª Variante*

Algumas crianças começam a brincadeira duma forma um pouco diversa, em relação aos quatro primeiros movimentos.

1.º *movimento* — Depois de passarem as mãos, ao de leve, pelas da companheira, colocadas na horizontal, pronunciam: — *siu* (小) e batem com as mãos, direita na esquerda e esquerda na direita da da adversária, sem cruzamento.

2.º *movimento* — Pronunciam: — *meng* (明), enquanto batem as palmas individualmente. A seguir, repetem o 1.º e o 2.º movimentos, que correspondem, assim, a um 3.º e 4.º movimentos iguais, pronunciando, respectivamente: — *siu* (小), *meng* (明).

5.º *movimento*: — Pronunciam: — *siu* (小), *siu* (小), *meng* (明), batendo duas vezes nas mãos da adversária; *siu* (小), *siu* (小), sem cruzamento, e uma vez nas próprias mãos, *meng* (明).

6.º *movimento*: — Dizem: — *séong* (上), *séong* (上), elevando as mãos. Sucedem-se, depois, os movimentos anteriormente descritos.

O *Siu Meng* (小明) é considerado, pelos chineses, um jogo educativo por excelência, por envolver exercícios de memorização, coordenação de movimentos e concentração da atenção.

*2.ª Variante*

É indubitável que muitos dos jogos actuais são exclusivo fruto da imaginação das crianças de Macau, inspiradas noutros, tradicionalmente usados ou introduzidos. A escola é o centro de convívio, e o recreio a ocasião favorável à criação de novos jogos e modos de brincar, resultantes de ideias, as mais diversas, que se associam. Recentemente (ano lectivo 1971-72), nasceu, nos corredores do Liceu, uma variante do *jogo de palmas*, a corroborar esta nossa afirmação.

Invenção das alunas da turma A do 3.º ano, foi, durante o primeiro período, o passatempo favorito daquelas meninas.

Frente a frente, colocam-se quatro jogadoras, formando cruz; por exemplo, n.º 1 frente a n.º 4, e n.º 2 frente a n.º 3.

As meninas 1 e 4 juntam as mãos, como nas outras variantes dos *jogos de palmas*, por cima das mãos das meninas 2 e 3, e começam a bater duas palmadas simples, alternando, depois, a mão direita e a mão esquerda, aproveitando os intervalos. Viram-se, imediatamente, para as parceiras do lado, 1 e 3, 2 e 4, e repetem a operação. De novo a repetem em cruz, 1 com 4 e 2 com 3, para rematarem, 1 com 2 e 3 com 4, voltando, novamente, ao princípio.

O jogo continua com progressiva rapidez, até uma das jogadoras se enganar.

### 4 — PÁI PÁI CHÓ (排排坐) — TODOS SENTADOS EM LINHA

Esta forma de recreação parece ter sido, noutros tempos, um precedente de jogo (1), servindo para determinar-se o *sü* (輸). Para isso, um dos jogadores ia batendo, com a ponta do indicador direito, em cada uma das suas pernas, e nas pernas dos restantes companheiros, enquanto entoava uma pequena cantilena (2). Ficaria *morto* aquele a cuja perna correspondesse a última sílaba pronunciada.

Nos nossos dias, o *pái pái chó* (排排坐) é, por assim dizer, apenas um *jogo de palmas*, que consiste num exercício de memória, aliado à manutenção dum ritmo, cuja cadência resulta de sucessivas palmadas, com ambas as mãos, nos próprios joelhos, à medida que vai sendo entoada, em coro, uma curiosa cantilena, em língua chinesa. Nenhum dos jogadores, que se mantêm sentados ou acocorados, poderá enganar-se nos versos, nem quebrar o ritmo.

## BRINCADEIRA COM OS PÉS

Muitas crianças não conhecem o nome desta forma de brincar, a que outras chamam, porém, *t'im kéok?* (點脚), *qual é o pé?*

Este passatempo parece de invenção local e bastante recente.

Duas meninas colocam-se, frente a frente, e iniciam um movimento rítmico, com os pés, em três tempos, após um batimento.

*Posição inicial:* batimento com o pé direito.

*1.º tempo* — Salto com o pé esquerdo, batendo os pés direitos, ponta com ponta.

*2.º tempo* — Salto, no ar, para rodar, com batimento do pé direito no chão (Fig. 12).

*3.º tempo* — De costas, salto com os pés direitos, batendo os calcanhares dos pés esquerdos duma, nos da outra.

Voltam à posição inicial.

Esta brincadeira pode prosseguir, indefinidamente, até uma das adversárias se enganar ou *lhe faltar o fôlego.* Nesse caso perde, contando, a outra, uma vitória.

## TAI Ü (大魚) - SAI Ü (細魚) — PEIXE GRANDE - PEIXE PEQUENO

Esta brincadeira é educativa da atenção e faz, vagamente, lembrar o *jogo de palmas* realizado em círculo.

*Acção:*

Todos os jogadores se acocoram ou sentam em redor daquele que, por *chai feng* (猜 *feng*), ficou o *sü* (輸), o *morto.* Um dos componentes do círculo levanta-se,

(1) Informadora: D. Lília Sapage

(2) A cantilena será estudada no capítulo *Rondas e Cantilenas.*

vai ao centro e diz:

— *tai ü* (大魚), ou *sai ü* (細魚), *peixe grande*, ou *peixe pequeno*,

fazendo, com as mãos, o gesto de grande ou pequeno, geralmente ao contrário do que pronunciou, para enganar o companheiro. O *sü* (輸) tem de responder, imediatamente, o contrário do que o outro disse, fazendo o gesto correspondente.

Por exemplo:

O primeiro jogador perguntou: — *tai ü*? (大魚), fazendo o gesto dum peixe pequeno, e o *sü* (輸) respondeu prontamente: — *sai ü* (細魚), fazendo o mesmo gesto que representa um peixe de pequenas dimensões, o que corresponde a afastar, sòmente, um pouco, as duas mãos.

Neste caso, o *sü* (輸) ganhou, e o jogador que lhe fez a pergunta ficará no seu lugar, indo, o *sü* (輸), para o lugar que, aquele, ocupava na roda.

Se o *sü* (輸) hesitar, demorando a resposta, ou se se atrapalhar, quer nas palavras que pronuncia, quer no gesto com que as acompanha, perderá, continuando no seu lugar.

Cada um dos circunstantes irá, então, sucessivamente, ao centro, fazendo idêntica pergunta e prosseguindo, assim, o jogo, indefinidamente.

Esta brincadeira, que exige grande concentração de atenção, e reflexos rápidos, provoca o gáudio das crianças mais novinhas.

O *tai ü* (大魚)-*sai ü* (細魚) é praticado por crianças de ambos os sexos, sendo, sobretudo, estimado como passatempo dos 8, 12 anos, embora este período não tenha limites estanques.

**Fig. 12 — Brincando com os pés**

## TAM TAM KÉONG KÉONG (泵泵羗羗)

É um jogo de meninas, que envolve uma pequena cantilena e algum movimento. Incluímos, esta brincadeira, no grupo dos *Jogos psicosensoriais* por exigir, além de memorização, reflexos rápidos.

O *tam tam kéong kéong* (泵泵羗羗) apresenta, no seu início, uma curiosa fórmula precedente de jogo, original, aparentada com o *tim chong chong* (點虫虫), atrás descrito. É esta a particularidade mais notável deste jogo, ao que parece puramente chinês. De entre os elementos componentes do grupo, que desejem brincar, tira-se à sorte ou escolhe-se um, que será a *mãe*. Os restantes, que serão as *filhinhas* ou os *filhinhos*, aplicam sobre a palma da mão aberta, daquela, os respectivos dedos indicadores.

A *mãe* começa, então, a entoar a seguinte cantilena [1]:

*tam tam kéong kéong* (泵泵羗羗)
tam tam gengibre gengibre

*ié chi kap sün kéong* (椰子夾酸羗)
coco com achar de gengibre

*kái tán lou mái sap i iong* (雞蛋撈埋十二樣)
ovo de galinha misturado com 12 coisas (ou condimentos)

*kák lei pó chái siu pau cheong* (隔籬婆仔燒炮仗)
a velhota vizinha queima panchões

*siu tou pék pák* (ou *pi-li pá-lá*) *heong* (燒到碧伯响)
queima(-os) até estalarem *pék pák* (onomatopeia do estralejar)

*iau tam k'êi iau tam cheong* [2] (又担旗又担槍)
leva uma bandeira e leva uma lança

*tim cheok leong chi cheong sau héong* (點着兩枝長壽香)
acende dois pivetes da longa vida

*mán nei ói chái ói ku néong* (問你愛仔愛姑娘).
pergunta-te se queres um filho ou uma filha.

Nesta altura, quando todas devem estar, já, atentas, a *mãe* pronuncia:

— *tam tam pék!* (泵泵碧) [3]

e levanta ràpida e bruscamente a mão. Se alguma das companheiras não retirar o dedo a tempo, e, aquele, for preso pela mão da *mãe*, ficará o *sü* (輸). Se todas, porém, conseguirem retirar os dedos, repetir-se-á a cantilena, até que uma venha a perder.

---

(1) Esta cantilena foi, já, referida na pág. 23.

(2) Algumas crianças dizem: *iau tam chéong* (又担鎗), *leva uma espingarda*. Aliás, a palavra *chéong* (鎗) pode significar ambas as coisas: uma *lança* ou uma *arma de fogo*.

(3) Esta frase é, às vezes, substituída pela expressão *ng'ói tá nei leong pá cheong* (唔愛打你兩巴掌), *não quero dar-te duas bofetadas*.

Uma vez achado o *sü* (輸), este coloca-se ao lado da *mãe* que, desde o princípio da brincadeira, se achava sentada ou acocorada, e os outros perguntam em coro:

— *i ká n'gó tei hoi pin tou?* (而家我地去邊度)

— aonde é que nós vamos agora?

ao que a *mãe* responde:

— *i ká nei tei hoi mai ló chai* (而家你地去買籮柴),

— agora vão comprar um cesto de lenha,

ao que, os outros voltam a retorquir:

— *mai hoi pin?* (買去邊)

— aonde o vamos comprar?

E a mãe indica um lugar qualquer das vizinhanças, mais ou menos próximo, como por exemplo: — *abaixo daquela varanda*, ou *perto daquele poste de candeeiro. . .*

Todos os circunstantes, menos o *sü* (輸), para lá se dirigem, e, ali, se acocoram, com as mãos nos ouvidos, começando a caminhar, nessa difícil posição, que pretende imitar um cesto, com as suas duas asas, em direcção à *mãe*.

Se qualquer deles se desiquilibrar, ou não conseguir fazer todo o percurso, e se levantar no caminho, o *sü* (輸) correrá para ele, tocando-lhe. Este ficará, assim, no seu lugar, e o jogo prosseguirá. Todos os outros que conseguirem, sempre acocorados, deslocar-se até junto da *mãe*, ficarão salvos.

## JOGO DOS 12 PAUZINHOS

Utilizado, quase exclusivamente, pelos rapazes, é frequente, em Macau, um *jogo de pauzinhos*, ao que parece, de inspiração oriental, ou, pelo menos, adaptado pelas crianças chinesas, doutra forma de jogar. Utilizam-se, neste jogo, 12 pauzinhos, geralmente hastilhas de bambu, a que as crianças chamam *palitos* ([1]), e formam-se, com eles, três grupos, o primeiro com 3, o segundo com 4 e o terceiro com 5 unidades:

III IIII IIIII

Pode sortear-se, ou não, o primeiro jogador. Este deverá, então, retirar um, dois ou três dos *palitos*, de qualquer um dos grupos, não podendo, porém, fazê-lo de grupos diferentes. O segundo jogador retira, então, por sua vez, o número que desejar, de 1 a 3, daquele mesmo grupo, ou de outro grupo qualquer, não podendo, porém, tirar, também, um *palito* dum grupo e outro ou outros, doutro.

---

(1) A razão deste nome parece basear-se no aproveitamento das longas hastilhas de bambu, nas quais os vendedores ambulantes espetam, para vender, tanto os *achares* como as frituras que, sobretudo as crianças, muito apreciam e, largamente, consomem.

E o jogo prossegue até restar um só *palito*. O jogador, a quem este *palito* competir, ganhará o jogo.

Preferido pelas crianças de 8 a 13 anos, este passatempo tem *muitos truques*, segundo a própria expressão da garotada.

O primeiro *truque* para ganhar, consiste em dever o primeiro jogador retirar, apenas, dois *palitos* do primeiro grupo.

Outro *truque* consiste em dever tirar, apenas, um *palito* do primeiro grupo, o jogador que tiver, ao seu dispor, os *palitos* como se segue, após uma ou duas jogadas, como é óbvio:

I    II    III

O que tirar este primeiro *palito* ganhará o jogo, pela certa.

*Jogo matemático* chamam-lhe as crianças, com notável intuição.

Parece-nos ser um jogo recente, pelo menos entre as crianças macaenses.

## ESTÁTUAS

Há, em Macau, duas modalidades distintas do *jogo das estátuas*, jogo de inibição, por excelência, a primeira das quais não oferece nenhum interesse, sendo mais uma brincadeira do que, pròpriamente, um jogo.

### 1.ª MODALIDADE

Esta primeira modalidade, que só encontrámos entre as crianças portuguesas, algumas já adolescentes, consiste em entrelaçarem os dois indicadores, à guisa de aposta, a que chamam *ligação*, e, em seguida, ao sentarem-se ou ao levantarem-se, conforme a situação primitiva, dizer o primeiro que se lembrar de tal, ao outro: — *estátua!*

O segundo tem, então, de ficar estático, na posição em que se encontrava na altura. Se não cumprir tal imposição, até que, o outro, de tal, o desobrigue, proferindo a palavra *salva*, terá de receber um castigo, castigo que, entre os rapazes, consiste, geralmente, em três socos, mais ou menos bem aplicados.

Se a *aposta* ou *desafio*, como quisermos chamar-lhe, se fizer ao despedirem-se, os dois *jogadores*, será, no dia seguinte, o primeiro a lembrar-se quem imporá, ao segundo, a sua condição de *estátua*.

Isto faz-nos lembrar a brincadeira metropolitana, com os pequenos gomos das laranjas ou tangerinas, oferecidos aos companheiros, e que dão o direito a uma *prenda* ao primeiro dos dois (o que deu e o que recebeu), que, no dia seguinte, se lembrar e disser ao outro: — *bom dia, filipina.*

*1.ª Variante:*

Uma variante desta forma do *jogo de estátuas* consiste em ordenar-se: *estátua Camões*, ou *estátua à Camões*, devendo, o outro, ficar com um olho fechado até o companheiro o *salvar*.

Esta forma deve ter como origem o facto de haver, em Macau, entre os monumentos públicos, uma estátua de Camões, na gruta do actual jardim, onde, segundo a lenda, teria sido escrita uma parte dos *Lusiadas*.

*2.ª Variante:*

Uma segunda variante consiste em formar-se um grupo de jogadores, estabelecendo-se um determinado período para a brincadeira, período que pode ser um ano lectivo completo, tratando-se de alunos duma mesma escola. Sempre que um dos elementos do grupo encontre outro e lhe apeteça pronunciar, imprevista e ràpidamente, a palavra *estátua*, o outro terá de ficar, imediatamente, imóvel, até que receba autorização para mexer-se, ou até que um terceiro companheiro dele se acerque e lhe toque.

Como se vê é uma brincadeira que, apenas, se presta para risos pelas atitudes grotescas ou de difícil equilíbrio em que, por vezes, as crianças costumam ficar paradas.

2.ª MODALIDADE

A segunda modalidade de *jogar estátuas*, designação desta forma de brincar, no *falar da terra*, modalidade que os chineses, também adoptaram, é a chamada *dois*, *quatro*, *seis*, *oito*, *dez*, designada, por estes, *i* (二), *sei* (四), *lôc* (六), *pat* (八), *sap* (十) (1).

Tirado à sorte, por *chai feng* (猜 *feng*), o *sü* (輸) deve encostar-se a uma parede ou obstáculo, o que varia com as condições do local onde o jogo se realiza. A uma distância considerável, de alguns metros do *sü* (輸), traça-se uma linha, ao longo da qual se dispõem os restantes jogadores. Enquanto o *sü* (輸), voltado de costas para os companheiros, recita as palavras *dois*, *quatro*, *seis*, *oito*, *dez*, aqueles devem avançar, correndo em sua direcção. Porém, finda a contagem, antes que o *sü* (輸) se volte para eles, devem parar e ficar completamente imóveis, pois se o *sü* (輸) vir um deles a movimentar-se, aquele será eliminado, voltando para a linha de partida, ou substituindo o *sü* (輸), conforme combinação prévia.

Ganhará o jogo quem chegar em primeiro lugar ao ponto onde se encontra o *sü* (輸). Este brinquedo, que era popular, na Metrópole, nos nossos tempos de escola, parece só ter sido introduzido, em Macau, nas últimas décadas, pois macaenses, com mais de trinta anos, parece não o terem jogado na sua infância.

*Variante:*

Os companheiros devem caminhar, sem falar nem produzir qualquer som, até o *sü* (輸) se virar, altura em que deverão manter-se estáticos, sem o que serão condenados a voltar para trás. Ganhará o que chegar, primeiro, junto do *sü* (輸). O último a chegar substituí-lo-á, a menos que, correndo atrás dos outros, consiga apanhar um deles que será, neste caso, o *sü* (輸) do jogo seguinte.

---

(1) Devido ao conteúdo da brincadeira, esta forma de *jogar estátuas* é, também, conhecida, entre os chineses, por *hong lôk tang* (紅綠燈), *lanterna vermelha e verde*, nome derivado dos sinais luminosos de trânsito.

## CHÁI POU (猜步) — ADIVINHAR OS PASSOS

*Marcar passo* é o nome dado, pelas crianças de Macau, ao popular *chái pou* (猜步).

Embora se nos afigure inspirado no *jogo das estátuas*, atrás descrito, parece uma adaptação local ou, melhor, uma variação daquele, inspirada no sorteio tradicional, comum à maioria dos brinquedos chineses.

O número mínimo de jogadores é quatro, pois cada partida é disputada aos pares, entre os elementos de dois grupos antagonistas, formados por meio do *hó chói* (苛再).

Delimita-se, prèviamente, um *campo*, por exemplo, desde uma linha, para o efeito traçada no chão, até a um muro, ou entre duas linhas, que se traçam a distância variável, mas nunca inferior a alguns metros, geralmente cerca de uma dezena.

Dois pares de cada grupo colocam-se, lado a lado, numa das linhas de demarcação do campo, e um dos elementos de cada par vai sorteando, por meio do *chai feng* (猜 *feng*), quantos passos o seu companheiro deverá avançar.

Admitamos, por exemplo, que o jogador A apresentou *martelo* e B, *tesoura*.

Como A ganha a B ([1]), será A quem avançará dez passos ([2]), já que as posições do *chai feng* (猜 *feng*) têm, neste caso, os seguintes valores relativos:

*martelo* — 10
*pano* — 5
*tesoura* — 2.

Depois de uma ida e de um regresso, de um dos companheiros de jogo, A ou B, a primeira partida termina, trocando-se os jogadores, isto é, ficando A e B, na linha de demarcação, a *jogar o chai feng* (猜 *feng*), para *sortearem os passos*, e A' e B' a *marcharem*. O jogo terminará no final duma serie de idas e voltas, cujo número é, prèviamente, combinado, e que, geralmente, costuma ser 10.

Devido à rapidez que se exige no sorteio dos passos, torna-se necessária muita atenção, pois qualquer hesitação ou engano obrigará o elemento do respectivo grupo a recuar para a linha de partida.

## OUTRA MANEIRA DE JOGAR OS *PASSOS*

Esta variante em nada difere, senão na maior variedade de passos, daquela com que nós próprios nos divertirmos na nossa infância. Junto a um muro, ou a um limite traçado no chão, coloca-se a *mãe*, que corresponde ao *sü* (輸), tirado à sorte.

Os outros companheiros alinham-se a uma certa distância, para lá doutro risco-limite, perguntando, então, um a um, à *mãe*:

---

(1) Cf. pág. 18

(2) Nalguns casos parece que A avança, apenas, 8 passos, o que corresponde a *dez menos dois*. Noutros casos, A avança 12 passos.

— *Minha Mãe, dá licença?* ou, mais vulgarmente, em Macau,—*Mamã, dá licença?* ao que a *mãe* responde:

— *Dou.*

— *Quantos passos?*

E a *mãe* indica, então, um certo número de passos, que devem obedecer a uma das seguintes modalidades, à sua escolha:

1 — *passos de caranguejo* — passos à rectaguarda

2 — *passos de gigante* — saltos para a frente

3 — *passos de tesoura* — pequenos saltos para diante com as pernas cruzadas

4 — *passos de anão* — passinhos pequenos, seguindo-se o calcanhar à biqueira

5 — *passos de bébé* — passos ainda mais pequenos, fazendo-se avançar um pé, sòmente até ao meio do outro pé

6 — *passos de bailarina* — passos dando voltas, em pirueta.

Este é um dos poucos jogos que parece estar cantonado às crianças portuguesas, não tendo, nós, conseguido encontrar uma sua versão em chinês.

Supomos tratar-se de um jogo de introdução recente, trazido, talvez, por crianças vindas da Metrópole, que o teriam divulgado nas escolas.

## DIVINHAÇÃ

No antigo falar de Macau, *divinhaçã*, *divinhação* ou *adivinhação* é o nome genérico atribuído a qualquer forma considerada séria, ou de brinquedo, que proponha uma adivinha. Para as crianças existem, hoje, numerosas formas de brincar, baseadas na adivinhação, desde o *divinhá genti* ao *divinhá sombras*, que se projectam numa parede. A própria *cabra cega*, brincadeira que pode considerar-se universal, pela sua tão vasta distribuição, inclui-se, localmente, nos jogos de *divinhá genti*, tão do agrado da população chinesa.

### 1 — CABRA CEGA

Os jogos de *divinhá genti*, nas suas diversas formas, supõem-se, hoje, filiados no antigo jogo da *cabra cega*, que se espalhou pelo mundo.

A *cabra cega* parece, na verdade, um brinquedo universal, ou, que, pelo menos, de há muito, se encontra espalhado pela Europa, Ásia e América. É, de facto, um passatempo muito antigo no Extremo Oriente, e é possível que tivesse sido levado da Europa para terras americanas.

Teófilo Braga [1] afirma que o jogo da *cabra cega* era conhecido, entre os gregos, pelo nome de *myinda*. Na antiga Grécia, obrigavam uma das aldeãs, vendada, a agarrar uma outra, que corria em volta dela. Se conseguisse apanhá-la, a outra ficaria no seu lugar, recebendo o lenço que lhe tapava os olhos, e, também, um pu-

(1) *Os jogos populares infantis* — *Era Nova* — Lisboa, 1880-1881

carinho que transportava em uma das mãos. Este pucarinho parece ter-se transformado numa cestinha, que perdurou em certos pontos da Europa.

Em Portugal, já no século XVI se brincava à *cabra cega*, com o nome de *Almolina*. Gil Vicente, nos seus *Autos*, referiu-se a este jogo infantil:

*D'onde vindes?*
*D'Almolina.*
*Que me trazedes?*
*Farinha.*
*Tornae lá, que não é minha.*

Nos seus tempos de menino, escreve Teófilo Braga, brincava-se à *cabra cega*, repetindo uma cantilena que lembrava aquela que Gil Vicente imortalizou:

*Cabra cega, d'onde vens?*
*Do Castelo.*
*Que me trazes?*
*Pão e canela.*
*Dás-me d'ella?*
*Não, que é para mim e para minha velha.*
*Pica-me n'ella.*

J. Leite de Vasconcelos, nos seus *Opúsculos*, regista o seguinte diálogo, recolhido em Foz Côa, onde o jogo tem o nome de *cobra cega*:

*Donde vens, cabrinha cega?*
*De Guiné.*
*Que trazes de venda?*
*Farinha alveira.*
*Busca atrás dela!*

Augusto César Pires de Lima, no seu livro, *Jogos e canções infantis*, divulga uma variante portuguesa, semelhante à citada por Teófilo Braga, mas com a diferença de, a *cabra cega*, ao agarrar uma companheira, ter de adivinhar-lhe o nome, sem o que não lhe cederá o lugar. É idêntica a esta, a forma de jogar a *cabra cega*, em Macau, de que, aliás, recolhemos duas variantes.

Estando, este brinquedo, espalhado pelos diferentes continentes, com variantes pouco diversas, como explicar os diferentes nomes por que é conhecido nos países latinos: *cobra cega*, *cabra cega*, *gallo ciego*, *gallina ciega*, nomes em nada relacionados com as designações orientais?

No Japão, o jogo da *cabra cega* é conhecido por *me ka kushi*, *olhos escondidos*, e, na Coreia, por *ka mek-tjap-ki*, *agarrar no escuro*. Os nomes de *cobra cega* e *cabra cega* parece serem uma corruptela ou deturpação de um ou de outro dos termos.

Na América latina, a adopção do termo *galo* ou *galinha cega* parece relacionar-se com um bárbaro divertimento, popular no Chile, conhecido por *el gallo descabezado*. Consiste, este jogo, em enterrar um galo, no chão, e cada um dos participantes, com os olhos vendados, tentar cortar, com um golpe de *sable*, a cabeça do animal. É um jogo de homens, que parece filiar-se nalgum velho ritual, possìvelmente ameríndio.

A opor-se à hipótese do nome de *gallina ciega* se basear no jogo chileno, atrás referido, há a obra de Maria Cadilla de Martinez [1], que cita o livro de Rodrigo Caro, *Dias Geniales o Lúdricos*, como fonte de informação, de que o jogo de *la gallina ciega*, em Espanha, é conhecido desde os tempos medievais, altura em que parece ter constituído um divertimento de adultos, que perdurou até ao século XVIII, de acordo com numerosas estampas da época.

Espalhado por toda a Europa, parece, dali, ter irradiado para os vários pontos de Terra onde, hoje, o encontramos conservado pelas crianças, e, aliás, com tendência para perder-se nos nossos dias.

No Oriente, a maneira de brincar é muito semelhante à que se pratica tanto na América latina como na América anglo-saxónica (Fig. 13). Só os nomes latinos não teriam sido adoptados no Oriente, contràriamente ao que sucedeu em terras da América latina. Ao Oriente parece ter passado o nome anglo-saxónico, *buff blind*, ou terem-se criado, ali, novos nomes regionais.

**Fig. 13 — *Chôk Mâi Chóng*** (捉迷藏)

Reprodução dum antigo desenho da obra *Tim Séak Chái Wá Pou Tai Chun* (點石齋畫報大全), dos fins da Dinastia *Cheng* (清)

Segundo G. Dem Teodorescu, etnólogo romeno, o jogo é de origem grega, tendo sido registado por Polux. Difícil será confirmar e, muito menos, provar esta afirmação. O que parece certo, contudo, é ter havido uma origem muito remota, provàvelmente mística, talvez uma das favoritas provas de culpabilidade ou, mesmo, uma prática de magia, relacionada com adivinhação, em tempos mais recuados do que a escrita, entre as tribus humanas primitivas.

---

(1) *Juegos y canciones infantiles de Puerto Rico* — S. Juan, Puerto Rico, 1949

Em Macau, o jogo da *cabra cega* é conhecido, em língua chinesa, por várias designações: *máng kong* (盲公), *sá máng kong* (耍盲公) ou *mang kong sá máng pó* (盲公耍盲婆), o que significa *o cego*, *o cego a tactear*, ou *o cego a tactear a cega*, e, ainda, *chôk ü* (捉魚), *pescar à mão*.

Os nomes mais populares, são, porém, *sai máng kong* (駛盲公), *guiar o ceguinho*, e *chôk máng kong* (捉盲公), *apanhar o ceguinho*, havendo, entre as crianças de diferentes bairros, diferentes variantes, e, também, diferentes designações para esta forma de brincar.

Em *patois* de Macau, no século passado, a *cabra cega* era conhecida por *tapa olhos*, *tapolhos*, *tapóis* e *aspóis*, nome que, aliás, se tornou comum aos *jogos das escondidas*.

*Acção*:

Tirado à sorte, o *sü* (輸), são-lhe vendados os olhos (Fig. 14), e, enquanto os companheiros formam uma roda, um destes pega-lhe na mão e fá-lo rodar em torno

**Fig. 14 — Vendando os olhos ao *sü* (輸)**

de si próprio, entoando em coro:

*leva o cego, leva a cega*
*leva o cego até ele cair ao rio.*

Esta lenga-lenga é a tradução exacta da lenga-lenga chinesa:

*tai máng kong* (帶盲公) — *leva o cego*
*tai máng pó* (帶盲婆) — *leva a cega*
*tai tou máng kong* (帶到盲公) — *leva o cego até*
*t'it lóc hó* (跌落河) — *(ele) cair ao rio.*

Embora as crianças usem, indistintamente qualquer das lenga-lengas citadas, servem-se, na maioria das vezes, da, em língua chinesa, o que a entoação e as rimas plenamente justificam.

O *sü* (愉), no fim da cantilena, fica um *pouco tonto* mas deve refazer-se e ir procurar um dos colegas, colocados em seu redor e, pelo tacto, procurar adivinhar de quem se trata (Fig. 15). Se o conseguir, aquele cujo nome ele disser, e lhe corresponder, ficará o *sü* (愉) e substituí-lo-á.

**Fig. 15 — Apanhado um companheiro, o *sü* (愉) procede à sua identificação pelo tacto**

*1.ª Variante*

Os companheiros do *cego*, do *sü* (愉), que tem os olhos vendados, não se dispõem em roda mas dispersam-se pelo terreno, num espaço prèviamente delimitado.

Às vezes, para atrair o *sü* (愉) e dificultar a *adivinhação da genti*, cada um ou cada uma das companheiras de brinquedo, já que esta forma de brincar é mais do agrado das raparigas, emitem sons, imitam vozes e dizem graças de ocasião, disfarçando a voz e fugindo imediatamente.

*2.ª Variante*

Colocados, inicialmente, em círculo, os companheiros do *sü* (愉) batem palmas, para o atrair ou despistar (Fig. 16), fugindo, em seguida, com o máximo das precauções, para não produzirem quaisquer sons que lhe sirvam de referência.

*3.ª Variante*

A *cabra cega*, em certos pontos da China, apresentava uma variante conhecida por ***chôk ü*** (捉魚), ***pescar à mão***, e que, hoje, está em vias de perder-se em

As informadoras ([1]), que, até aos 12, 13 anos, ainda brincaram assim, consideram que, *neste jogo, ganhará o mais esperto*, acrescentando, imediatamente: — *quando brincávamos com o nosso irmão ele ganhava sempre, mesmo que fosse o ladrão, que tem menos vantagens.*

A finalidade do *chok mâi tong* (捉迷洞) consiste em conseguir, um dos intervenientes, encontrar uma *jóia*, situada num campo oposto, sem ser apanhado pelo adversário, encarregado de a guardar. Ambos os intervenientes têm os olhos vendados, pelo que, um jogo que pareceria de acção, se transformou num jogo sensorial, pois aquele que melhor ouvido tiver e, talvez, de maior argúcia for dotado, será, possivelmente, o vencedor.

*Acção:*

Antes de se iniciar o jogo delimita-se um campo, geralmente de grandes dimensões, e divide-se ao meio, com uma corda, já que um simples traço no chão passará despercebido aos jogadores que estão vendados.

Sorteiam-se os dois jogadores. Um será o *polícia* e ocupará um dos meios campos, donde não poderá sair, e o outro será o *pirata* ou *ladrão* que poderá circular por todas as zonas do seu meio campo e do meio campo adversário. A ambos são vendados os olhos e o *polícia* recebe uma *jóia*, geralmente uma sineta, um copo de vidro com um anel dentro, ou, mesmo, uma lata com um pequeno calhau ou qualquer outro conjunto que produza som ao movimentar-se. Pegando na *jóia*, o *polícia* vai colocá-la num ponto qualquer do seu meio campo.

Nesta altura, uma das crianças presentes, que serve de árbitro, dá o sinal para que o jogo comece. Este sinal é, geralmente, uma expressão equivalente ao vulgar *já pode.*

O *ladrão* começa, então, a manobrar, guiado pelo som do *polícia* a deslocar-se, pelo ruído que fez a *jóia* ao ser escondida, e pelas exclamações e risadas dos circunstantes, que nunca faltam para assistir. Geralmente, este jogo-brinquedo tem um limite de tempo, quase sempre 10 a 15 minutos, findo o qual, se nem o *polícia* agarrar o *ladrão*, nem este encontrar a *jóia*, serão substituídos por novos jogadores. Se o *ladrão* for *apanhado*, será substituído por um outro e o jogo poderá, assim, transformar-se num jogo infinito.

### 4 — MÁI KAM KUAI (買咁貴) — COMPRAR TÃO CARO

Este jogo consiste em se esconder uma coisa que todos os outros companheiros deverão ir procurar. O *sü* (愉), que é quem vai esconder o objecto, tem de indicar a área onde o escondeu: uma sala, um jardim, etc. . .

Aos outros cabe procurarem-no até o encontrarem.

Às vezes é só um, o *sü* (愉), quem vai procurar o objecto escondido, ficando *sü* (愉), no jogo seguinte, quem o tiver escondido de forma a ser logo encontrado.

Esta forma de brincar lembra o nosso *trapo queimado.*

---

(1) Senhorinhas Luísa e Cíntia da Rosa

Contudo, o *mái kam kuai* (買咁貴) parece ser uma forma de brincar derivada dum antigo passatempo de intelectuais, pràticamente esquecido. Tal divertimento consistia em colocarem-se determinadas coisas, pequenos animais ou objectos, sob um sino de bronze ou doutro material opaco, convidando-se, os presentes, a adivinharem o nome daquilo que ali se escondera. Era um jogo de letrados, pois cada qual deveria, por meio de versos, improvisados na altura, referir-se correcta, mas o mais abstractamente possível, ao que se prentendia adivinhar. Assim teriam nascido, possìvelmente, as adivinhas rimadas, tão populares e tão estimadas pelos chineses, e, talvez, as primeiras lotarias, que tinham uma base semelhante.

O *mái kam kuai* (買咁貴), *comprar tão caro*, das crianças macaenses, parece ser, realmente, uma simplificação dum jogo tradicional chinês, conhecido por *mái kam kái* (買金鷄), *comprar uma galinha de ouro*, e, ainda hoje, conhecido, em Macau, pelas crianças chinesas.

Aliás, o nome usado pelas crianças portuguesas de Macau, *mái kam kuai* (買咁貴), *comprar tão caro*, parece ser uma simples deturpação de *mái kam kái* (買金鷄), *comprar uma galinha de ouro*, o que, a quase perfeita homofonia justifica.

Nesta variante, o *sü* (輸), de olhos fechados, entoa a seguinte cantilena:

> *mái kam kai* (買金鷄)
> compra(-se) uma galinha de ouro
> *mái ló chái* (買籮柴)
> compra(-se) lenha
> *mái siu ché* (買小車)
> compra(-se) um carro pequeno
> *mái sá lei* (買沙梨),
> compram(-se) peras (chinesas),

durante a qual os seus companheiros de brinquedo deverão esconder o objecto escolhido.

Quanto mais depressa o *sü* (輸) disser a cantilena, mais terão de apressar-se os seus companheiros, e maiores serão as suas vantagens.

Uma outra variante deste jogo é realizada entre duas pessoas, apenas.

## 5 — TRAPO QUEIMADO

O *trapo queimado* é uma maneira de brincar pouco conhecida em Macau, sendo, apenas, lembrado como jogo de infância, por algumas senhoras macaenses.

Deve ter sido trazido para Macau, da Península Ibérica, tal como foi levado, para o Brasil, pelos portugueses, e, pelos espanhóis, espalhado pela restante América latina, onde é conhecido por *frio y caliente*. Já na antiga Roma era, este, um divertimento das crianças, denominado *sum sub luna*.

## 6 — SAU IENG CHI (手影子) — SOMBRAS DAS MÃOS

É, ainda hoje, muito frequente, embora, nos princípios do século, fosse mais popular, o uso de projectar, nas paredes, as sombras das próprias mãos (Fig. 17), quer nuas, quer revestidas de pequenos acessórios, fazendo as crianças interpretar de que

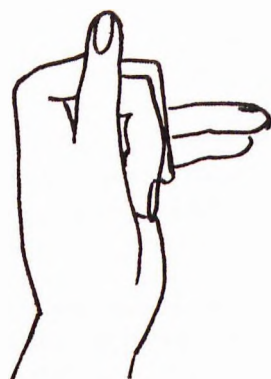
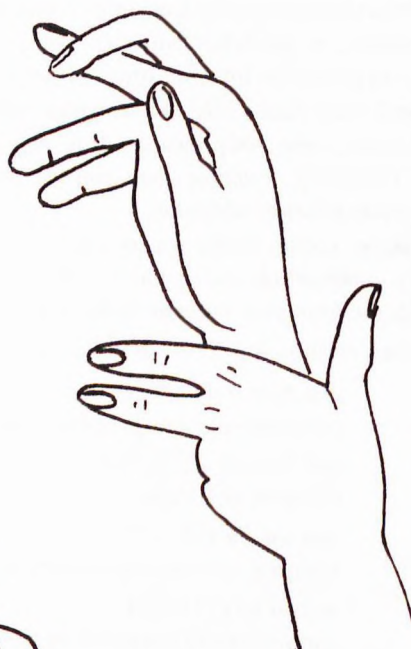
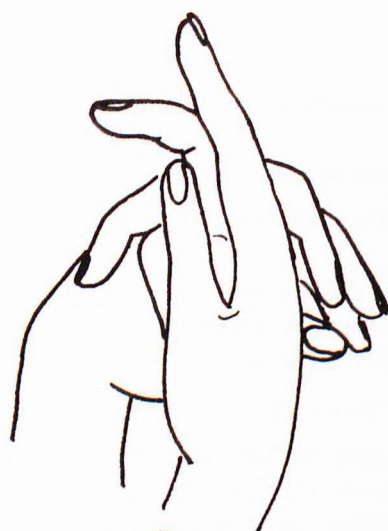



Fig. 17 — Algumas das posições de mãos mais

frequentes para projecção de sombras
tartaruga
boi
pato

animal, coisa ou personagem se tratava. Este divertimento tão simples, conhecido, em chinês, por *sau ieng chi* (手影子), que faz o gáudio das crianças de todas as idades, mas, principalmente, das mais pequenitas, é um primórdio do actual cinema, incontestável atracção das multidões. Da projecção de sombras simples, passou-se à dominância dos acessórios (Fig. 18), e, depois, ao uso das próprias figuras recortadas em papel, cuja arte floresceu, criando-se verdadeiros teatros, a rivalizar com as famosas comédias de marionetas.

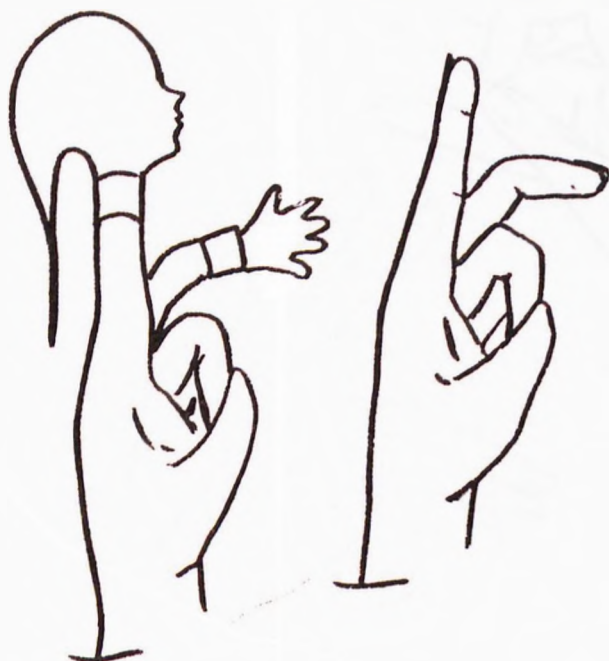



**Fig. 18 — Dedos com acessórios para projecção de sombras**

Actualmente, estes espectáculos de sombras, algumas animadas, projectadas sobre um pequeno écran, para além dum foco luminoso, renasceram pela mão de artistas alemãs, como Herta Schonewolf e Lotte Reiniger, que chegaram a criar curiosíssimos filmes animados e sonorizados, onde *Branca de Neve* e *Cinderela* revivem as suas histórias, ou o Dr. Dolittle apresenta o seu cortejo de animais das regiões quentes.

Alguns autores pretendem que a invenção destes teatros de silhuetas se deve aos chineses. *Sombras chinesas* é, aliás, um dos nomes por que tais manifestações de arte são conhecidas na Europa.

Contudo, desde os tempos pré-históricos, quando o Homem olhou e se apercebeu da existência da sua própria sombra, quando, depois, à luz das chamas de primitivas fogueiras, viu moverem-se, nas paredes das cavernas, não só a sua, mas também as sombras agigantadas dos seus companheiros, nasceu-lhe, certamente, o desejo de movimentar as mãos, para ver dançar as respectivas sombras, enormemente ampliadas.

E, assim, teria nascido divertimento tão simples e tão curioso, que veio a transformar-se em tão caprichosa manifestação artística. Esta dedução parece-nos, contudo, se bem que lógica, demasiado simplista.

Sabe-se que, nos alvores da Humanidade, os homens atribuiam, às sombras, origens e poderes mágicos. O *mundo das sombras* foi, durante muito tempo, considerado o *mundo dos mortos* e centro de poderes sobrenaturais e horrendos.

Várias histórias medievais, que chegaram aos nossos dias, apresentam-nos sombras, como espíritos maléficos, ou, mesmo, como almas penadas, que, assim, se revelavam aos mortais.

Esta concepção, de carácter universal, parece conduzir-nos à suposição de que, originalmente, a criação e a movimentação de sombras tenha tido, por base, velhos rituais de magia.

Embora muitos autores considerem, a China, como berço dos *divertimentos com sombras*, a verdade é que parece ter de se considerar, na Antiguidade, três núcleos ou centros de irradiação deste passatempo: a China, a Índia e a Insulíndia, e os países orientais da bacia do Mediterrâneo (Egipto, Grécia e Turquia), cuja influência se estendeu ao Irão. As lendas que se relacionam com a origem do *teatro de sombras*, nestas três diferentes regiões, são assaz diversas para se poder admitir, da sua simples análise, um ponto comum de origem.

*CHINA*

Conta a lenda que, há muitos séculos, um jovem imperador, cuja favorita morrera, perdeu, com tal desgosto, o interesse pela vida, desinteressando-se, também, do seu Império, cuja governação passou a negligenciar. Nada lograva distraí-lo, apesar dos esforços e dos inauditos recursos da imaginação dos seus conselheiros. Finalmente, um dos maiores artistas da corte, criou, com grande habilidade, uma reprodução da lindíssima favorita, sob a forma duma silhueta, que se destinava a ser projectada, como uma sombra, adiante dum foco luminoso, sobre uma cortina de seda.

A articulação da figura permitia-lhe uma extraordinária graciosidade de movimentos, que imitavam a gentileza da extinta.

Os ministros, encantados com tal reprodução, conseguiram treinar uma jovem, que logrou imitar a própria voz da favorita, e, quando se consideraram seguros da perfeição da sua obra, convidaram, o imperador, para uma reunião, apresentando-lhe a figurinha, que se movia e conversava ao som duma música suave. O imperador ficou maravilhado e, a pouco e pouco, curou-se da sua melancolia, retornando à vida.

Teria nascido, assim, na China, a arte dos espectáculos de sombras.

Desta lenda se verifica a relação entre o carácter sobrenatural, atribuído às sombras, na antiga Europa e no Extremo Oriente, como representação dos mortos.

O desenvolvimento destes espectáculos, na China, parece, porém, relacionado, também, com a arte do papel recortado, arte que, igualmente, na Europa, é uma das manifestações folclóricas das mais ricas. Para os espectáculos de sombras, passaram a recortar-se figurinhas rendilhadas, assombrosas no pormenor e na delicadeza dos ornatos. Autores há que atribuem a popularidade do *teatro de sombras*, tal como a do de marionetas, na China, à proibição social da frequência feminina aos teatros. Às mulheres era interdito não só representar, como assistir às representações teatrais.

Para elas, em casa se teriam, talvez, construído os *teatrinhos de sombras*, projectadas sobre um écran de linho ou seda esticada, sobre suportes de madeira, ou

de bambu, apoiados numa vulgar mesa de jogar. Antigamente, eram as lâmpadas de óleo tradicionais que serviam de projectores e, por isso, a delicadeza do pormenor do recorte era condição de maior agrado, já que tais fontes luminosas eram de fraca potência.

Atrás do écran, os verdadeiros actores, por assim dizer, accionavam as figuras com varinhas de bambu, as *varinhas da vida*, concedendo particular atenção ao movimento dos braços e das mãos. Ao mesmo tempo, cantavam e falavam, como nas tradicionais óperas chinesas.

As figuras, nos primeiros tempos, eram simples silhuetas, mas, depois, passaram a ser recortadas em pele animal e pintadas com tintas translúcidas, o que permitia apresentar as cenas em colorido, verdadeiro primórdio do actual cinema a cores.

Por vezes, eram usados cenários, relacionados com a acção que se estava desenrolando, quer coloridos, quer recortados, e perfurados com extrema delicadeza, tal como o eram, já, as figuras.

As mais famosas destas silhuetas são as antigas figuras clássicas de *Sei Chun* (四川), de cerca de 20 polegadas de altura, algumas das quais se podem, hoje, ver em Museus ocidentais e, também, do Oriente [1]. Dominava, nestas criações artísticas, o estilo naturalista, aliás tão popular na China, após a divulgação da Filosofia de *Lou Chi* (老子), *Láocio*.

### *ÍNDIA E INSULÍNDIA*

A arte dos espectáculos com sombras atingiu o seu apogeu na Índia, no século XVI, devido ao encorajamento dos soberanos de Vijaivada.

Estes espectáculos tinham, geralmente, lugar nos templos de Shiva, o Deus patrono das marionetas.

A história que procura explicar a origem destas exibições, na Índia, conta-nos que, nos antigos tempos, quando as bonecas indianas eram, apenas, um grosseiro bloco triangular de madeira pintada, com desenhos faciais e roupagens rudimentares, um certo artífice conseguiu produzir, uma vez, bonecas com membros, constituídos por peças separadas, o que, na altura, constituiu uma notável inovação.

A loja deste artífice era frequentado pelo Deus Shiva e sua esposa, a Deusa Parvati.

Ao dirigir-se, ali, um dia, Parvati ficou tão encantada, ao ver o novo tipo de bonecas, que pediu a Shiva que deixasse os *seus próprios espíritos* entrarem naquelas, para que pudessem mover-se, e até dançar, já que possuiam braços móveis.

Divertido, Shiva consentiu, o que provocou a maior alegria ao fabricante.

Acabada a dança, uma vez findo o encantamento sobrenatural, as bonecas pararam, e o pobre homem suplicou a Parvati que lhe revelasse o segredo da vida que animara os pedaços de madeira do seu fabrico.

A deusa replicou: — *Tu é que fizeste estas bonecas, compete-te, pois, achares a maneira de voltares a animá-las* [2]. O homem pensou e, inspirado no que vira, ima-

---

(1) *Museu Negara*, de Kuala Lumpur

(2) Lotte Reiniger — *Shadow theatres and shadow films* — 1970 — pág. 21

ginou várias articulações para possibilitaram o movimento das suas figuras. Assim nasceram as marionetas.

Esta lenda, que explica a origem das marionetas, não explica, porém, a das figuras-sillhuetas dos *teatros de sombras*. Contudo, estes, na Índia, parece terem-se filiado nos primeiros, tal como na China. De carácter religioso, o *teatro de sombras* tem, na Índia, o nome de *Wayang Purwa*, sendo, os temas das peças, velhos mitos do Ramayana ou do Mahabharat.

### *CIVILIZAÇÕES MEDITERRÂNEAS: EGIPTO, GRÉCIA E TURQUIA*

A popularidade dos espectáculos com figuras recortadas e perfuradas, projectadas como sombras, parece ser antiga no Egipto e na Turquia, embora a sua notícia tenha chegado à Europa apenas com o regresso das primeiras cruzadas. A capacidade de movimentação destas figuras era, porém, muito menor do que a das figuras congéneres do Extremo-Oriente.

A maioria dos temas dos espectáculos de sombras, nesta região, giram em torno duma figura principal, denominada *Karagöz*, na Turquia, e *Karaghiozis*, na Grécia, donde o nome de *espectáculos de Karaghiozis* por que são, aqueles, ali, conhecidos.

Este *Karaghiozis* não é mais do que um feio homenzinho, com um imenso nariz, uma bossa dorsal e enormes olhos pretos.

Muitas vezes, na Turquia, esta figura contracena com um célebre *Hazivad*, imortalizado, também, pela lenda.

Segundo tal lenda, *Karaghiozis* e *Hazivad* eram operários e trabalhavam, ambos, na construção duma mesquita. Frequentemente querelavam, o que divertia os outros trabalhadores, que paravam de trabalhar para ouvir os seus curiosos debates.

Desta feita, a conclusão da mesquita ameaçava eternizar-se.

O sultão, irritado ao saber o que se passava, mandou-os decapitar. Em breve, porém, se arrependeu, e para mitigar o seu remorso, um dos seus vizires mandou fazer reproduções dos dois justiçados, sob a forma de silhuetas, que passaram a repetir, indefinidamente, as discussões dos dois trabalhadores. Parece ser esta a base do teatro turco, de sombras, que veio a ser adoptado pelo povo. Da Turquia ter-se-ia estendido ao Egipto e, possìvelmente, à Grécia, o que a semelhança do nome do seu herói favorito leva a admitir.

Embora, no fundo, a história de *Karagöz* se aproxime da lenda chinesa, correspondendo, as sombras, a personagens extintas, que se pretendia fazer reviver, o aspecto romântico da segunda não pode comparar-se com o prosaico da primeira e, muito menos, ainda, com o fundamento místico da lenda indiana.

Outras histórias procuram explicar a criação das figuras articuladas de *Karagöz* ([1]).

Segundo uma outra lenda, viviam, na corte dum antigo sultão, dois bufões que

---

(1) Lotte Reiniger — *Shadow theatres and shadow films* — 1970 — pág. 27

eram irmãos e, de há muito, entretinham a corte com os seus ditos e facécias. Tinham, com isso, ganho uma grande liberdade de expressão e uma certa ousadia em relação a quem quer que fosse. Os conselheiros do sultão muitas vezes utilizavam-se desta faculdade para emitir opiniões sobre factos que não tinham coragem de abordar, pessoalmente, na sua presença. Uma vez, durante uma melindrosa situação, perigosa para o país, os vizires persuadiram um dos irmãos a incorporar, nos seus comentários jocosos, uma acérrima crítica à acção do governo, quanto à situação criada.

O sultão, lívido de raiva, mandou-o imediatamente degolar. O irmão, que nada dissera, foi poupado, não conseguindo, porém, obter perdão do rei para a irreverência do irmão. Sòzinho e desgostoso, não conseguiu divertir, a partir daí, o seu sultão, que resolveu expulsá-lo da corte. Inspirado, porém, na figura do irmão perdido, o pobre truão procurou reconstituir a sua silhueta e, com ela, contracenar, imitando a sua voz. Esta invenção encantou, de tal forma, o despótico monarca, que acabou por perdoar-lhe. Nascera, assim, este novo tipo de teatro no mundo árabe.

Hoje, em Macau, as figuras mais frequentes, que as próprias crianças fazem com as mãos, projectando-as na parede, com acessórios simples, são as mais popularmente conhecidas e divulgadas, também no hemisfério ocidental.

Desde o vulgar gato, em que o indicador e o dedo mínimo duma das mãos, dobrados, formam as orelhas, o antebraço, o corpo e, o dedo mínimo da outra mão, a cauda, à pomba e à águia em voo, batendo as asas, até às figuras mitológicas, a que se aliam, aos dedos, hastilhas de bambu, e, às vezes, pedaços de papel dobrados ou recortados, são conhecidas numerosíssimas figuras.

Mães e criadas organizavam sessões de sombras, às vezes acompanhadas de citações, adivinhas ou onomatopeias, e as crianças tinham de as interpretar, o que causava a maior excitação e entusiasmo, por comparticiparem, assim, na brincadeira. Era um curioso processo educativo que, hoje, a televisão veio substituir.

Lembram-se, ainda hoje, *filhos da terra* e antigos residentes, dos espectáculos de *auto de pau*. Estes espectáculos já não eram realizados na *casa do auto*, actual Teatro *Cheng Peng*, onde se representavam as óperas chinesas, mas nas ruas, em tendas armadas em estilo de pagode, onde alguns *mestres* faziam actuar figuras de pau e bambu, que possuiam, apenas, cabeças e braços móveis, e, por vezes, roupagens ricamente bordadas. Estes *autos de pau* eram, sobretudo, representados no terreiro que fica defronte do templo de *Kuan Tai* (關帝), da chamada *Associação das Três Ruas*, vizinho do *Mercado de São Domingos*. Desapareceram nos princípios deste século.

Os teatros de sombras, há muito que não existem em Macau, tendo-se perdido, na maioria dos macaenses, a sua própria recordação. Só alguns dos residentes mais antigos se lembram de teatrinhos deste género, montados em tendas ambulantes, que se exibiam, principalmente em noites calmosas, ao longo da Praia Grande.

Ao que consta, eram habituais os teatros de sombras na *meia laranja*, que restava dum antigo fortim, existente defronte da actual Firma *F. Rodrigues* & *C.ª*, diante do que foi, dantes, a casa do 1.º conde de Senna Fernandes, na Praia Grande.

## 7 — ADIVINHAR AS FORMAS

Relacionado com as *adivinhas das sombras*, parece estar, também, o conhecido passatempo de *adivinhar as formas*. Para tal, começa-se por formar dois grupos, por *chai feng* (猜 *feng*) ou por *hó feng* (苛 *feng*), como na maioria dos jogos chineses.

Cada um dos elementos de cada grupo deverá fazer, com as mãos, sucessiva e alternamente, um gesto, o mais claro possível, que desenhe no ar uma coisa, pessoa ou animal. O parceiro correspondente, do grupo contrário, terá de adivinhar, então, o seu significado. Se ganhar, aquele que fez o gesto passará para o seu grupo, verificando-se, o inverso, se perder. O jogo acaba quando qualquer dos grupos perder o seu último elemento.

Uma variante muito comum consiste em contar-se o número de vitórias ganhas por cada grupo, em vez de serem transferidos os seus elementos, no final da brincadeira, limitada pelo tempo de que as crianças dispõem, ficando vencedor o grupo que auferir maior número de vitórias.

Pela sua concepção, esta forma de brincar parece, também, inspirada no *tili-telóc*, em que a eliminação dum grupo confere a vitória ao grupo adversário.

Uma segunda variante de *adivinhar as formas*, praticada pelas meninas portuguesas de Macau, recebeu o nome de *Papá dá licença?*, nítida adaptação doutro brinquedo popular na Metrópole, a conhecida *minha Mãe dá licença?*, que corresponde a um *jogo de passos* ou *de estátuas* ([1]).

Por *chai feng* (猜 *feng*), ou por simples escolha, determina-se um *sü* (輸), que é o *pai*. Os outros companheiros de jogo são os *filhos*. Estes combinam, entre si, um determinado gesto e aproximam-se do *pai*, perguntando um deles:

— *Papá dá licença?*

ao que o *sü* (輸) responde:

— *Sim, dou, o que é que quer?*

Os *filhos* reproduzem, então, todos ao mesmo tempo, o gesto que haviam combinado. Por exemplo, simulam lavar os dentes, ou pentear-se, . . . O *pai* deve, então, adivinhar a que acto corresponde esse gesto. Se adivinhar, diz, em voz alta, do que pensa tratar-se, e, logo que os *filhos* digam que acertou, deve persegui-los, tentando apanhar um deles. Os *filhos*, como é natural, fogem, iniciando-se um jogo de perseguição. Se um dos *filhos* for apanhado pelo *pai*, ficará *sü* (輸) e substituí-lo-á, podendo a brincadeira recomeçar.

## 8 — ADIVINHAR O QUE SE TEM NAS MÃOS

Escreveu José Luís Pérez de Castro no seu trabalho, *Los Precedentes de juego en el folklore infantil figuerense* ([2]): *Em Espanha, o* lançar chinas *é um precedente de jogo, enquanto que, em Portugal, constitui um verdadeiro jogo, no qual, ao que acerta, se dá um objecto, um beijo, um botão, etc.*

---

(1) Cf. pág. 43

(2) Separata da *Revista de Dialectologia y Tradiciones Populares* — Tomo XII, 1956 — —Cuaderno IV — Madrid

*Lançar chinas* é o nome ibérico do vulgar jogo local *adivinhar o que se tem nas mãos*, e que, em Macau, tal como na Metrópole, donde, certamente, foi importado, é, também, uma maneira de brincar, e não uma forma precedente de jogo em que, como já se viu, domina o processo chinês do *chai feng* (猜 *feng*).

Neste brinquedo, realizado, frequentemente, com trióis ou com moedas, cada jogador, metendo a mão no bolso, agarra um número de unidades à sorte, número que o adversário terá de adivinhar.

Uma variante consiste em propor-se, como adivinha, a própria qualidade do objecto.

## T'IU LÁM (挑欖)

Esta forma de brincar, muito popular na Península Ibérica, onde é conhecida por *cama de gato* e *pé de galo*, parece ter sido muito estimada, em Macau, pela juventude dos princípios deste século. Ainda hoje, tal passatempo se mantém, sobretudo entre as crianças chinesas dos 6 aos 10 anos, que se distraiem a *reinventar* novas formas, *rebaptizando* as formas tradicionais, de que quase todas conseguem reproduzir cerca de uma dezena.

**Fig. 19 — Duas meninas de Macau** ***jogando t'iu lám*** **(挑欖)**

O que é curioso é que este passatempo, realizado, sempre, entre duas pessoas, mais frequentemente do sexo feminino (Fig. 19), é, apenas, conhecido, em Macau, pelos seus nomes e formas chinesas. Nem um dos informadores se lembra de ter ouvido, alguma vez, chamar-lhe qualquer nome português, nem sequer às variadas formas que *vão nascendo* dos dedos hábeis e delicados das meninas macaenses.

Pròpriamente, quanto ao significado do nome *t'iu lám* (挑欖), as opiniões divergem. Crêem uns que o nome é *tecer o cesto*, por lembrar, com o entrecruzamento dos cordéis, uma hipotética técnica de cestaria. Outros admitem que a tradução é *seleccionar* ou *escolher a azeitona chinesa* ([1]), donde as variantes, *pou t'iu lám* (捕挑欖), *t'iu pak lám* (挑白欖) e *t'iu lám wât* (挑欖核) ([2]), por que o jogo é, também, conhecido em Macau. Inclinamo-nos para esta segunda hipótese, já que os chineses costumam atribuir nomes a coisas e, mesmo, a pessoas, pelas suas características. Ora, na primeira figura, e em muitas outras, que surgem pelo cruzamento dos fios, aparece a forma oblonga da azeitona chinesa ou, melhor, do seu caroço.

As várias formas, das 10 a 20 que os chineses conseguem obter neste jogo-brinquedo, têm os nomes e os aspectos que a figura 20 representa.

Muitas vezes, o *t'iu lám* (挑欖), que era realizado com um fio de seda apropriado para as mãos delicadas das chinesitas, que tanto as estimam, era disputado como um *jogo de competição*. Perdia o jogo aquela das opositoras que não fosse capaz de transformar a figura, ou que desfizesse a malha, ao retirá-la, ou, ainda, que a embaraçasse de tal modo que não fosse possível formar qualquer nova figura.

## O JOGO DO ANEL

Em Macau, o *jogo do anel* parece ter sido introduzido pelas madres francesas, possìvelmente pelas Franciscanas Missionárias de Maria, a quem tem sido entregue a educação de numerosas meninas macaenses, no seu *Colégio de Santa Rosa de Lima*, que, hoje, ocupa o antigo Convento das Clarissas. Por isso, as senhoras e meninas que recordam o *jogo do anel*, reproduzem-no em francês e, assim, o descrevem:

Passa-se um fio por dentro dum anel e os vários companheiros de brinquedo, colocados, geralmente, em roda, pegam nesse fio, fazendo passar o anel ao longo deste, de mão em mão, enquanto vão cantando:

*Il cour*
*Il cour*
*Le fillet*
*Le fillet*
*De bois joli*
*Il a passé par ici*
*Il a passé par lá*
*Qui a?*

---

(1) Os caracteres de escrita, que utilizamos, correspondem a esta segunda interpretação, aliás homofónica da primeira. É possível, porém, que o nome se tenha relacionado, na sua origem, com *lám* (纜), *corda*, muito semelhante, tanto na pronúncia, como na escrita, a *lám* (欖).

(2) *Lám wât* (欖核) é a semente de *lám* (欖) — *Canarium album*, Raeusch (Burseraceae) — que tem uma curiosa forma de fuso.

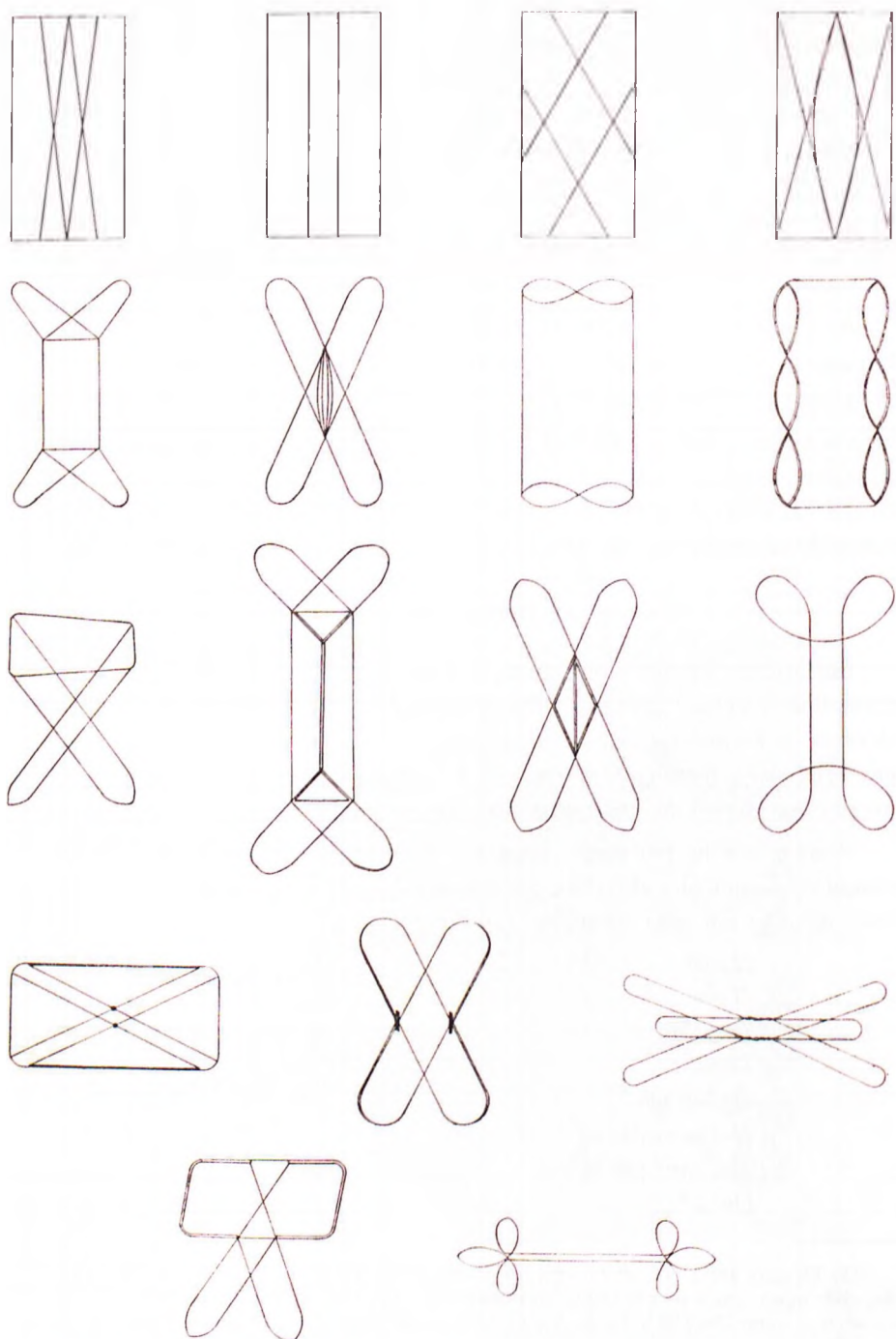
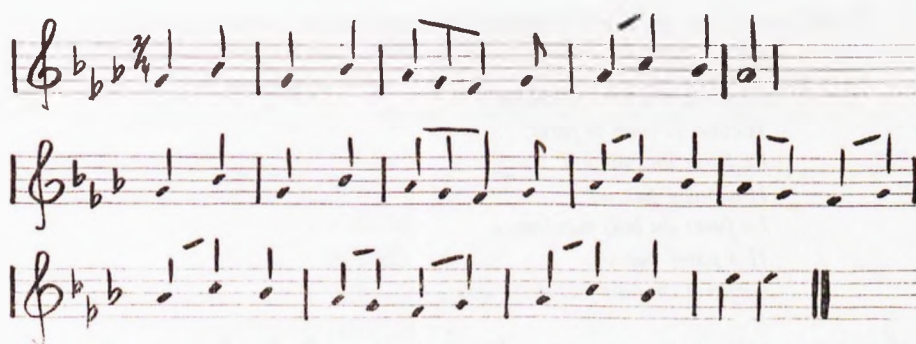



**Fig. 20 — Algumas das figuras de *t'iu lám* (挑攬) mais comuns em Macau**

Nesta altura, o anel pára de circular e o *sü* (愉), que foi prèviamente tirado à sorte, dentre os circunstantes, terá de adivinhar quem o escondeu na mão.

Se acertar, a pessoa que o escondeu substituirá o *sü* (愉) e este jogo múltiplo e indefinido, poderá prosseguir.

Comparemo-lo com o *furet*, muito popular em França, nos fins do século passado, e citado por L. Harquevaux et L. Pelletier ([1]).

Enfiava-se um anel numa fita comprida ou num cordel que se unia nas extremidades. Os jogadores colocavam-se em roda e agarravam o fio com as duas mãos.

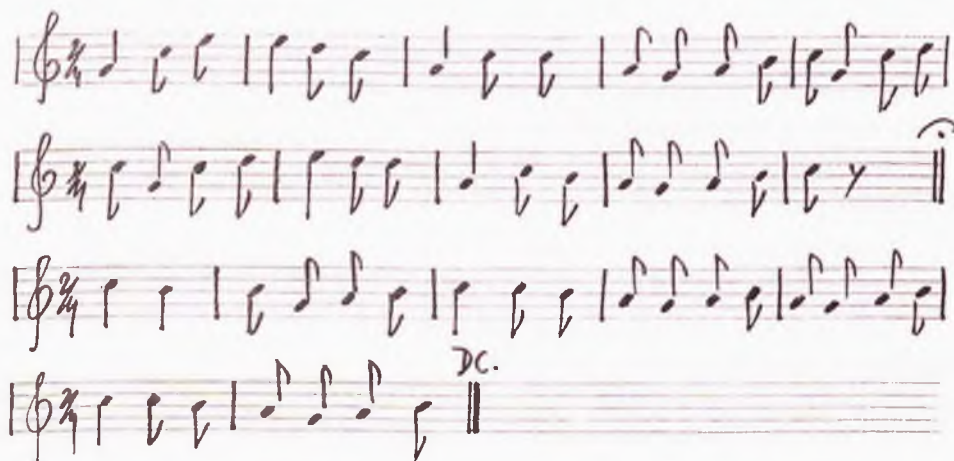
---

**Fig. 20 (LEGENDA) — Da esquerda para a direita e de cima para baixo:**

1 — *Lám wât* (欖核) — caroço de *lám*
2 — *Hó* (河) — rio ou *tai hói* (大海) — *grande mar*
3 — *Tin* (田) — várzea
4 — *Sai sam pán* (洗衫板) — tábua da lavar a roupa
5 — *Há kong* (蝦公) — camarão
6 — *Si nip kói* (屎溺蓋) — tampa de bacia
7 e 8 — Sem nome especial ou, pelo menos, não comum
9 — *Fan pou chong* (帆布床) — *burro* de lona
10 — Sem nome
11 — *Hai* (蟹) — caranguejo
12 e 13 — Sem nome
14 — *Kau chin* (鉸剪) — tesoura
15 ou 16 — *Fá kiu* (花轎) — cadeirinha
17 — Sem nome

(1) *200 jeux d'enfants* — Librairie Larousse — Paris

Então, cantavam em coro, enquanto o anel passava de mão em mão:

*Il cour, le furet*
*Le furet des bois, mesdames*
*Il cour, il cour le furet*
*Le furet du bois joli*
*Il a passé par ici*
*Le furet du bois mesdames*
*Il a passé par ici*
*Le furet du bois joli*

Nesta altura fazia-se uma pausa e o jogador designado, prèviamente, pela sorte, ou escolhido para tal fim, devia adivinhar quem ficara com o anel. Se se enganasse, a cantilena e, com ela, o jogo, recomeçavam. Se acertasse, aquele que fosse descoberto ocuparia o seu lugar.

Como se pode depreender desta comparação, o *jogo do anel*, que se recorda mas, muito raramente, hoje, se joga, em Macau, é uma variante, ou melhor uma corruptela do *furet* francês, que passou, aqui, para *fillet*.

A melodia, foi, também, levemente alterada, possìvelmente para poder corresponder aos versos simplificados.

O *jogo do anel, de mão em mão*, como é vulgar em Portugal Europeu é, também, conhecido, em Macau, exactamente nos mesmos moldes do passatempo metropolitano.

*Variante*

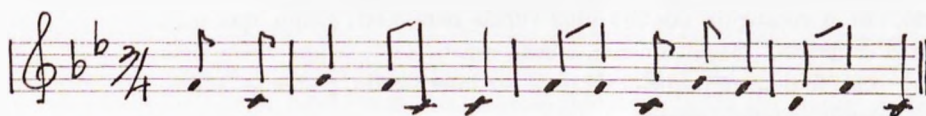
A *mãe*, sorteada por *chai feng* (猜 *feng*), *dá o anel*, passando as próprias mãos pelas mãos dos companheiros. O *sü* (愉), que, também, foi sorteado, esconde os olhos.

A um sinal combinado, o *sü* (愉) destapa os olhos e tem de adivinhar, à primeira tentativa, quem tem o anel. Se não adivinhar três vezes seguidas, isto é, em três jogos sucessivos, sofrerá um castigo, que tanto pode consistir na realização duma tarefa difícil, como em receber *alimentação*, apanhando palmadas dos companheiros, *na gaiola do porco*.

Muitas vezes, esta forma de brincar é acompanhada por uma cantilena, em língua chinesa, que nem todas as crianças conhecem. A última sílaba desta cantilena, de que há algumas variantes, é o sinal para o *sü* (輸) destapar os olhos.

Tal cantilena, que algumas crianças chinesas conservaram, segundo cremos, já deturpada ou reduzida, é assim:

*Kai lin chi* (鎅蓮子)
Corta a semente do loto
*Kai lin t'óng* (鎅蓮塘)
Corta a semente do loto cristalizada
*Kai t'it lin chi* (鎅跌蓮子)
Corta(-a) e cai o *lin chi*
*T'it lóc có hó* (跌落河塘)
(E vai) cair no rio [1].

As crianças chinesas entoam esta cantilena de acordo com os tons das palavras cantonenses que pronunciam. As crianças macaenses adoptaram uma curiosa melodia que, a seguir, se transcreve:

**JOGOS LINGUÍSTICOS**

As letras do alfabeto e as palavras dum idioma constituem, muitas vezes, matéria para diferentes jogos, *jogos de cartas não materializados*, segundo Pierre Berloquin. Estes jogos assumem os mais diferentes aspectos conforme descem da frase à palavra ou da palavra à letra.

Em Macau os *jogos de frases*, que são mais *jogos de palavras*, por consistirem em escrever os nomes de determinadas coisas, subordinadas a uma letra, ou em completar uma frase, a partir de certas palavras dadas, estão pràticamente cantonados às crianças portuguesas, que frequentam as escolas, e não são, pelo menos nos nossos dias, dos passatempos favoritos. Os mais generalizados e populares dos jogos deste tipo, que as crianças de Macau conhecem e praticam fora das escolas, são o *jogo dos provérbios*, exclusivo das crianças portuguesas, o *teli-telóc* chinês, que faz lembrar várias brincadeiras congéneres dos nossos tempos de menina e é praticado em conjunto por portugueses e chineses, e o *tin há tai peng* (天下太平), fundamentado nos símbolos da escrita chinesa, cujos rasgos não são feitos ao acaso, obedecendo, outrossim, a uma ordem e a um sentido. Pelo seu conteúdo, este jogo é, pràticamente, exclusivo das crianças chinesas, sendo, aliás, daqueles que ultrapassam todas as barreiras das idades.

---

(1) Alguma crianças dizem *t'óng* (塘), *tanque*, em lugar de *hó* (河), *rio*, o que nos parece mais lógico, por obedecer, assim, à rima, embora seja menos frequente.

## JOGO DOS PROVÉRBIOS

Como atrás se disse, o *jogo dos provérbios* é inteiramente realizado em português, entre os componentes de dois grupos que se formam, duma maneira geral, por *hó choi* (苛再) ou *chai feng* (猜 *feng*).

Cada grupo elege um chefe que, com os seus companheiros, escolhe um provérbio, atribuindo, a cada um daqueles, uma palavra, de forma a constituir, assim, no seu conjunto, parte dum provérbio ou um provérbio completo, o que depende do número de jogadores. Em seguida, o chefe de um dos grupos dirige-se ao grupo contrário e faz uma pergunta qualquer ao primeiro dos seus elementos, que se encontram alinhados pela ordem das palavras do provérbio respectivo. O jogador interrogado deve responder com uma frase de que faça parte a palavra do provérbio escolhido pelo seu grupo e que lhe foi, prèviamente, atribuída. Novas perguntas deverão ser feitas, a seguir, pelo chefe do grupo adversário, aos elementos seguintes, que deverão responder, construindo, sempre, as frases de tal forma que, nelas, incluam as palavras do provérbio que lhes corresponde, procurando, porém, disfarçá-las, como é natural, o mais possível. Findo o interrogatório, o interrogador deverá adivinhar qual foi o provérbio escolhido pelo grupo contrário. Se o conseguir, contará uma vitória para o seu grupo, que sairá derrotado no caso contrário. Seguidamente, a cena repetir-se-á, sendo, desta feita, o interrogador o chefe do grupo que acabou de ser interrogado, podendo, assim, a brincadeira prosseguir indefinidamente.

Segue-se um exemplo recolhido entre meninas de 10 a 12 anos.

Consideremos dois grupos A e B. O provérbio escolhido pelo grupo A foi: *Quem porfia mata caça.* A chefe do grupo distribuiu, assim, as palavras do provérbio escolhido:

jogadora 1, *Quem*; jogadora 2, *porfia*; jogadora 3, *mata*; jogadora 4, *caça*.

A chefe do grupo B veio colocar-se diante das quatro componentes do grupo A e perguntou:

— *Onde vais hoje à tarde passear?*

Respondeu a jogadora número *um*, do grupo A:

— *Quem te disse que eu logo vou passear?*

E o diálogo prosseguiu:

— *Não vais ao cinema com tua irmã?*

Respondeu a jogadora número *dois*, do grupo A:

— *Eu vou mas ela não vai*, porfia *estudar.*

— *Tu não gostas estudar?*

E respondeu a terceira componente do grupo A:

— *Estudar mata cabeça.*

— *Amanhã vais fazer quê?*

Respondeu a quarta componente do grupo A:

—*Vou à caça dos gambuzinhos.*

A chefe do grupo B adivinhou, logo, o provérbio, segundo declarou, por causa da palavra *porfia*.

Este exemplo apresenta, além de algumas deficiências na construção gramatical, a deturpação da própria palavra *gambuzino*, fenómeno frequente entre as crianças mais jovens, que tendem a construir as frases em português, de acordo com a construção popular chinesa. Aliás, o vocabulário nem sempre é muito rico, porque muitas crianças são filhas de mães chinesas e, como já se disse atrás, pelo seu carácter monossilábico, o cantonense torna-se mais fácil para expressão da linguagem infantil. É por isso, certamente, que o *jogo dos provérbios* não goza de grande popularidade entre as crianças macaenses. Exige conhecimentos de português, resposta pronta e facilidade na construção de frases, o que oferece grandes dificuldades à maioria das crianças de Macau.

## TELI-TELÓC

Este nome, dado, pelas crianças portuguesas de Macau, ao jogo chinês designado por *pók pók chai* (卜卜仔) [1], parece ser uma onomatopeia do parão das cozinhas, a cortar comida, sobre a conhecida *chám pán* (杉板), designada, em *patois* macaense, por *tábua de cortá song* [2]. O *teli-telóc*, também conhecido, em Macau, por *mestra* (ou *mestre*), conforme se desenrola entre meninas ou rapazes, é um jogo tìpicamente chinês, possìvelmente baseado em velhas práticas de adivinhação, tão gratas, ainda hoje, ao espírito oriental. Parece ser um jogo tradicional, não especìficamente cantonense, já que possui, também, um nome clássico em chinês, *san sôi* (山水), *montanha e água* [3]. A razão deste nome parece relacionar-se com o próprio conteúdo do jogo: é nas montanhas que se criam os frutos e é nas águas que vivem os peixes, vocabulário sobre o qual se estrutura toda esta forma de brincar.

Para começar o jogo, tal como sucede na maioria dos jogos locais, formam-se dois grupos, por *hó choi* (苛再) ou por *chai feng* (猜 *feng*). Esta última forma é a mais comumente usada, pois há, sempre, necessidade de um jogador que fique em primeiro lugar, adquirindo, por isso, o direito à escolha dos componentes da sua equipa.

Tal como no *jogo dos provérbios*, formam-se dois grupos adversários com os respectivos chefes. Um dos grupos corresponde a *peixes* [4] e o outro a *frutos*. Estes grupos, alinhados, colocam-se frente a frente, e depois de cada um dos seus chefes atribuir a cada um dos seus elementos, um nome de peixe ou de fruto, o chefe do

---

(1) Sendo uma expressão onomatopaica, não há caracteres de escrita correspondentes a *pók pók*. Os símbolos aqui usados representam, apenas, sons equivalentes.

(2) Nome dado a uma tábua circular, cortada, geralmente, num tronco de pinheiro, com uns cinco a oito centímetros de espessura e 25 a 35 centímetros de diâmetro, imprescindível nas cozinhas chinesas, para migar os alimentos. *Song* (餸) é a palavra chinesa que significa *comida* e que foi adoptada pelos antigos macaenses, entrando no seu *patois*.

(3) *San soi* (山水) é o nome clássico duma paisagem, muito usado em pintura chinesa.

(4) Os nomes mais usados são *lei ü* (鯉魚), *carpa* e *iau ü* (尤魚), *lula*. Neste jogo, todos os animais de vida aquática são, pelas crianças, considerados *peixes*.

Fig. 21 — *Teli-telóc*

primeiro grupo, aquele que ficou em primeiro lugar e escolheu a sua equipa, dirige-se ao outro grupo e escolhe um dos jogadores que fica, assim, no lugar do *sü* (輸). Este deve, então, acocorar-se junto do próprio chefe, ou de outro elemento, qualquer elemento, que lhe tapa os olhos. O chefe do primeiro grupo bate-lhe, então, na cabeça, levemente, com ambas as mãos em cunha, alternada e rapidamente, imitando um parão, como se estivesse a cortar comida sobre a cabeça do adversário (Fig. 21). Enquanto vai batendo com as mãos, o *mestre cozinheiro* recita a seguinte cantilena:

*Teli-telóc*......(nome dum peixe ou dum fruto do seu próprio grupo)
*Ioc iát ioc* (郁一郁)
Mexe-te (uma vez).

Nesta altura, o jogador visado terá de mexer um braço, de agitar-se, pular ou proceder de qualquer forma que se revele ao grupo adversário. E o *chefe cozinheiro* continua:

*Ioc teng mou ioc* (郁定無郁)
Pára, não (*te*) mexas *(mais)*! ([1])

O jogador que tinha sido nomeado, antes, pelo respectivo *mestre*, deverá parar imediatamente.

(1) Esta expressão cantonense é exclusivamente oral, não havendo caracteres de escrita para a reproduzir. Os caracteres aqui representados correspondem, apenas, a sons equivalentes.

E o chefe prossegue:

*Cam man* (今晚)
Esta noite
*ch'êng nei sec wun ü sang chôk* (請你食碗魚生粥)
oferecer-te-ei uma tigela de canja de peixe ([1]).

Uma variante desta cantilena, também usada nos nossos dias, é a seguinte:

*Teli-telóc*
*Mái có iau chá kuâi* ([2]) (買個油炸鬼)
Compra *iau chá kuâi*
*Pei nei có à má* ([3]) (被你個亞嫲)
(Para) dares à tua avó paterna
*Song chôk* (送粥) . . .
(Para comer com) canja de . . .

e, nessa altura, dizem o nome dum peixe ou fruto, correspondente a um dos componentes do grupo adversário.

Finda a cantilena, o participante na brincadeira, que tinha os olhos tapados, e sobre cuja cabeça o chefe *migara a comida*, destapa os olhos e procura adivinhar a qual dos componentes, do grupo adversário, corresponde o nome referido pelo *mestre*, e que se agitara durante a cantilena. Aliás, este movimento do jogador nomeado, tem, apenas, por finalidade, evitar batota. Se o *sü* (輸), nome geral atribuído ao jogador que esteve de olhos vendados, conseguir adivinhar o que se lhe propôs, o jogador adversário, que foi identificado, passará para o seu grupo, recebendo um outro nome ao integrar-se naquele. Se o *sü* (輸), porém, não conseguir adivinhar, o que é bastante difícil, pois exige, à criança, uma perspicaz observação das reacções dos companheiros, será ele quem terá de dirigir-se para o outro grupo, ao qual ficará a pertencer, recebendo, também, ali, um outro nome adequado. A operação repete-se, sendo, no entanto, o chefe do grupo contrário quem vai tentar a sua sorte. Esta forma de brincar não é indefinida, pois terminará quando se extinguir um dos grupos, por ter perdido todos os seus componentes, ficando reduzido a um só e ao chefe, o que elimina as possibilidades de prossecução.

Exemplificaremos, também, este jogo, com nomes recolhidos entre crianças portuguesas.

*Grupo A (peixes):* 1. Peixe prego; 2. Camarão; 3. Garoupa; 4. Carpa; 5. Lula.

*Grupo B (frutos):* 1. Lichia; 2. Carambola; 3. Banana; 4. Fruta rosa; 5. Maçã.

---

(1) Se o chefe, o *mestre*, como é designado pelos chineses, estiver a bater na cabeça de um *peixe*, dirá, na frase final: — *ch'êng nei sec wun ü sang chôk* (請你食碗魚生粥), *oferecer-te-ei uma tigela de canja de peixe*. Se, porém, estiver a bater na cabeça dum *fruto*, dirá, em seu lugar: — *ch'êng nei sec sang kuó lam* (請你食生菓藍) ou *ch'êng nei sec sang kuó tip* (請你食生菓碟), *oferecer-te-ei um cesto* (ou *um prato*) *de fruta*. Sendo, esta, a variante mais lógica do jogo, a verdade é que, em Macau, sobretudo as crianças portuguesas, não costumam estabelecer qualquer distinção entre os *peixes* e os *frutos*, entoando, em qualquer dos casos: — *oferecer-te-ei uma tigela de canja de peixe*.

(2) O mesmo que *chá min* (炸麵), frituras alongadas com que se acompanham as canjas chinesas.

(3) Algumas crianças interpretam a palavra *à má*, por *mãe*, ou substituem-na por *à pó* (亞婆), *velha*, nome genérico dada às *avós*.

## TAP CHÓ SIN (搭錯綫)

*Ligação errada* é o nome português deste jogo, muito popular entre as crianças de Macau, e que parece ser bastante recente, ou, pelo menos, uma adaptação doutro jogo mais antigo, rebaptizado. É, também, conhecido, entre as crianças portuguesas, pelo nome de *telefone sem fio.*

Depois de ter sido sorteado o *sü* (輸), por *chai feng* (猜 *feng*), todos os jogadores se colocam em fila. O *sü* (輸) deve, então, dizer uma palavra ao ouvido do primeiro dos elementos constituintes dessa fila. Esta palavra, por vezes, sem significado, deve ser escolhida ou inventada, na altura, preferindo-se aquela que mais difícil for de pronunciar. Toda a acção consiste, depois, em cada um dos jogadores transmitir, essa palavra, baixinho, ao ouvido do companheiro seguinte, que a transmitirá, por sua vez, ao que lhe sucede, até chegar ao último elemento da fila. Na maioria das vezes, como é natural, a palavra chegará, àquele, completamente deturpada. Cabe, então, a vez, ao *sü* (輸), de averiguar quem *errou a ligação.* Esse substituí-lo-á.

Este jogo educativo parece ser de origem chinesa, visto que as palavras homófonas, de tonalidades diferentes ou, mesmo de sons muito próximos, são imensas na linguagem monossilábica dos chineses. Só um excelente ouvido pode captar, exactamente, o som e o tom duma palavra cantonense, isoladamente pronunciada. Exemplifiquemos com a palavra *chong* (中). Este som, com as suas variadas tonalidades, tem, em cantonense, 37 homófonas, tendo, a palavra *chông* (壯), apenas um pouco mais aberta, dezassete, enquanto que as palavras *ch'ong* (松), ligeiramente expirada, tem 20, e *ch'óng* (滄), outras 20 homofonias de uso mais ou menos corrente. São, ao todo, portanto, pelo menos, 94 palavras que qualquer ouvido pode confundir ([1]).

## TIN HÁ TAI PENG (天下太平)

Traduzido, à letra, por *debaixo do Céu*, que é, aliás, um dos nomes que os chineses atribuem ao seu país, este jogo é dos mais frequentes, entre as crianças chinesas de Macau. Por ser jogado sobre quadrículas, pode relacionar-se com os numerosos *jogos de tabuleiro* que constituem a grande paixão do povo chinês.

Pelas ruas da Cidade, sobre os passeios e zonas acimentadas, é muito comum verem-se os vestígios deste jogo, traçados, a giz, no chão.

Realiza-se, geralmente, entre as crianças das escolas chinesas, já que se torna necessário completar, rasgo a rasgo, quatro caracteres de escrita, aliás muito simples — (天下太平) — *tin há tai peng*, que, no seu conjunto, significam, *haja paz debaixo do Céu* (*na Terra*) e, duma maneira especial, *haja paz na China.*

*Acção:*

Com um pedacito de giz, carvão ou cal, dois garotos acocorados começam por traçar, no chão, um quadrado dividido em quatro partes. Por meio de *chai feng* (猜 *feng*), os parceiros, que, aliás, podem ser mais de dois, vão sorteando a sua vez de jogar. Jogar, aqui, corresponde a desenhar um rasgo numa das quadrículas, cada vez

---

(1) *Dicionário Chinês-Português* — Edição do Governo da Província de Macau, 1964

que, a cada um deles, couber a sorte. Cada jogador terá, por isso, o seu próprio tabuleiro. Ganhará a partida quem, primeiro, conseguir completar a sua frase, num total de 16 rasgos. Os rasgos que se empregam são muito simples, tal como os caracteres que compõem a frase e, por isso, se encontram ao alcance mesmo das crianças que frequentam a escola há pouco tempo. Como a vez de jo-

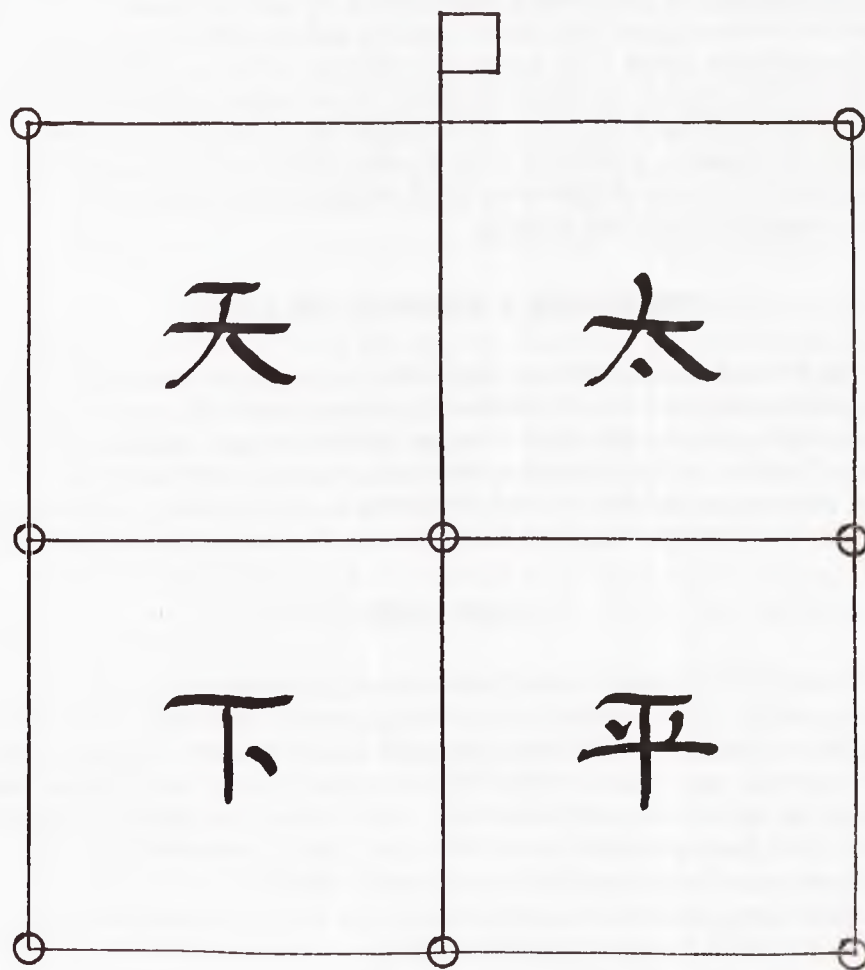



**Fig. 22**

gar é, sempre, sorteada, este passatempo poder-se-ia, talvez, considerar, mais pròpriamente, um *jogo de sorte ou azar* do que um *jogo psicosensorial.* Porém, pelo seu carácter gráfico, implicando o conhecimento da escrita e a formação de símbolos, que são palavras e que acabam por constituir uma frase, optámos por registá-lo no grupo dos *jogos linguísticos.*

*Variante*

Uma variante, ao que parece, bastante recente, desta forma de brincar, consiste em prosseguir-se o jogo, marcando-se uma *bandeira* e *bombas* nas intersecções das quadrículas, como mostra a figura 22. Esta fase é a chamada *guerra.*

Cada um dos jogadores, depois de completar a sua frase, deve marcar, primeiro, uma *bandeira,* e, depois, *bombas,* uma a uma. Com cada uma destas *bombas,* poderá destruir um rasgo ou uma palavra completa da frase adversária, o que depende de combinação prévia. Cada *bomba,* ao ser *lançada, explode,* e, assim, não serve, senão uma vez, tornando-se necessário marcar outras *bombas* para a *guerra* prosseguir, sendo necessário destruir-se, além dos caracteres da escrita adversários, também as suas *bombas,* e, finalmente, a sua *bandeira.* Como a *bandeira adversária* só pode destruir-se depois de destruídas todas as demais marcações, ganhará o jogo quem conseguir destruir essa *bandeira.*

## DOBRAGENS E RECORTES EM PAPEL

As dobragens e os recortes em papel estão, hoje, espalhados por todos os pontos da Terra, sendo usados, sobretudo, nas primeiras classes das escolas primárias. A sua origem, que se supõe ligada a antigas práticas religiosas, perdeu-se no Ocidente. Todavia, na Ásia, resquícios dessa origem mística perduraram em certos usos, tais como os recortes em papel, destinados ao culto budista, e as dobragens auspiciosas e demonífugas, conhecidas por *moínhos de vento* ou *fong ché* (風車) [1].

## DOBRAGENS

*Chip chi* (摺紙) é o nome dado, pelos chineses, às dobragens em papel. Talvez este passatempo coubesse, com mais acerto, na rubrica *Brinquedos,* visto que é para fazer brinquedos que as crianças executam curiosas dobragens em papel. Contudo, pelo seu valor didáctico e pela larga aplicação, que nos nossos dias se vem fazendo, não só das dobragens, como dos próprios recortes em papel, na chamada *Escola Nova,* pareceu-nos que, no capítulo dos *Jogos psicosensoriais,* tais actividades, a um tempo lúdicas e estéticas, não ficavam deslocadas.

Vasta bibliografia existe sobre esta maneira tão curiosa de *fazer brinquedos* ou, melhor, de *criar brinquedos* e interpretar formas.

O valor educativo dos Trabalhos Manuais, não pode sofrer, nos nossos dias, qualquer contestação. E o papel desempenhado pelas dobragens, nesse campo, tem sido sobejamente estudado por pedagogos e pedagogistas.

A arte do papel dobrado, parece ter tido a sua origem no Oriente, possìvelmente na China. Contudo, é, hoje, no Japão, sob o nome do *origami,* que as dobragens adquiriram maior popularidade. São, actualmente, conhecidas centenas de

---

(1) Os *moínhos de vento* ou *fong ché* (風車) voltarão a ser estudados no capítulo *Brinquedos.*

diferentes dobragens japonesas que incidem, sobretudo, em temas naturalistas, *animais* e *flores*. Algumas são de belíssima concepção, tirando partido de papéis de faces diferentemente coloridas. Modernamente, nos Estados Unidos, talvez devido à grande aceitação dos livros japoneses sobre *origami*, esboça-se a tendência para criar novos motivos de influência ocidental, tais como caixas para a Páscoa e outras dobragens a que, os japoneses, chamam *valentin's day*, *clows* e, até, . . . *Washington birthday*, que não é nem mais nem menos do que uma composição que pretende representar Washington montado num cavalo branco.

A palavra japonesa *origami* significa *papel dobrado*, tal como o termo cantonense *chip chi* (摺紙), o que nada nos diz sobre a sua origem. Aliás, a origem exacta destas dobragens não é, perfeitamente, conhecida, embora pareça estar relacionada, no Japão, com o *Hina matsuri* ou *Festival das bonecas*, que se celebra no Império do Sol Nascente, todos os anos, a 3 de Março, ou, ainda, com as dobragens auspiciosas, conhecidas por *noshi* ([1]), que, sempre, ali acompanham qualquer oferta, como *i t'au* (意頭) ([2]).

A História faz remontar a tradição do *origami*, bem como do *Hina matsuri*, ao período *Heian* (Século VIII d. C.). Segundo se crê, tais práticas foram importadas da China, via Coreia. Porém, parece ter sido no Japão que veio a popularizar-se a prática de lançar, nos rios, várias bonequitas de papel dobrado, segundo se crê, em homenagem aos espíritos das águas. É de admitir, pois, que a técnica das dobragens tivesse tido por base a confecção de figurinhas de culto, usadas em antigos sacrifícios, à semelhança dos papéis recortados ou xilografados, de que, hoje, os chineses budistas tanto uso fazem, nas suas cerimónias religiosas.

Autores há que admitem que as dobragens em papel estão, também, relacionadas com as tradicionais e antigas marcas de família, tão em voga, ainda há poucos anos, no Japão.

O que parece certo é que a arte das dobragens passou às crianças, como adaptação ou sobrevivência dum antigo uso prático ou místico ([3]). A sua divulgação é que, possìvelmente, terá sido feita através das mães e das *à más*, que se aperceberam do seu valor como brinquedo sobremaneira económico. Mais tarde, os mestres repararam no seu valor didático e introduziram as dobragens nas escolas, donde a explicação para as centenas de motivos conhecidos nos nossos dias.

Actualmente, em Macau, para além dos moderníssimos *foguetões* que, às vezes, chegam a *voar*, até dentro de certas aulas, as dobragens populares, entre as crianças chinesas, que brincam nas ruas, parecem ser, na sua maioria, de influência escolar. Os motivos preferidos são os que servem de brinquedo. Nestes dominam, além dos *foguetões*, que têm a primazia, figuras humanas ou de animais, peças de mobiliá-

---

(1) Isao Honda — *Noshi-Classic Origami in Japan* — Tokyo, 1964

(2) O termo *i t'au* (意頭), de sentido bastante abstracto, tem um carácter auspicioso e corresponde a tudo o que possa atrair a boa sorte e a satisfação dos bons desejos.

(3) No Japão, são conhecidos dois estilos diferentes de *origami*: o *gishiku* ou *estilo formal*, a que correspondem modelos de papel usados em pequenas decorações e nos festivais religiosos, e o estilo *shumi-no-origami*, que, de há longa data, tem sido usado como passatempo. Este segundo estilo, mais trabalhoso, e, dantes, menos popular do que o primeiro, no qual se crê filiado, parece confirmar a origem mística das primitivas dobragens.

rio, chapéus imitados dos operários de construção civil, *moinhos de vento*, barcos chineses, *t'êng chái* (艇仔) e *tan cá* (蛋家), sapatinhos *pé de cabra* [1], e poucos mais (Figs. 23 a 36).

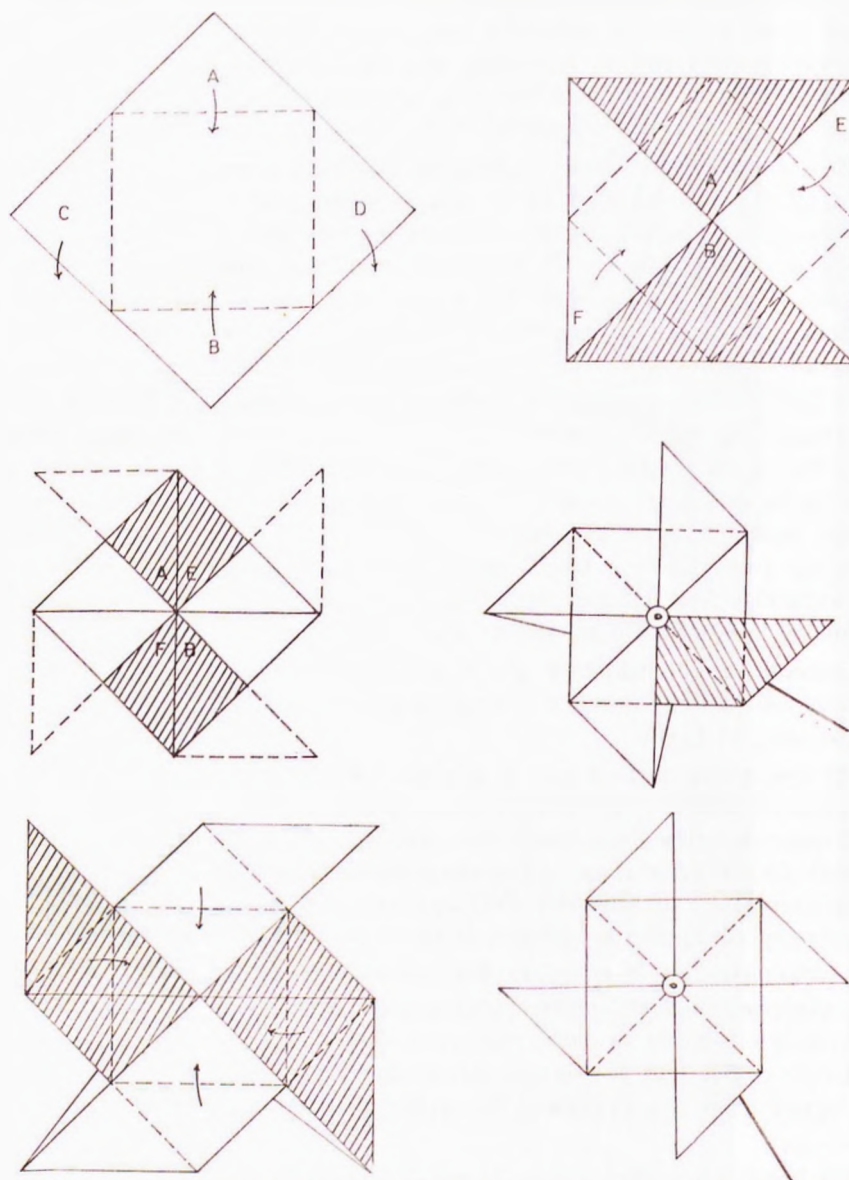



**Fig. 23 — *Fong ché* (風車), *moinho de vento* — (modelo de 4 pontas)**

---

(1) Nome local dos pés deformados das chinesas tradicionais que, desde muito jovens, os ligavam para os tornar muito pequenos, o que era considerado de grande requinte, na antiga sociedade.

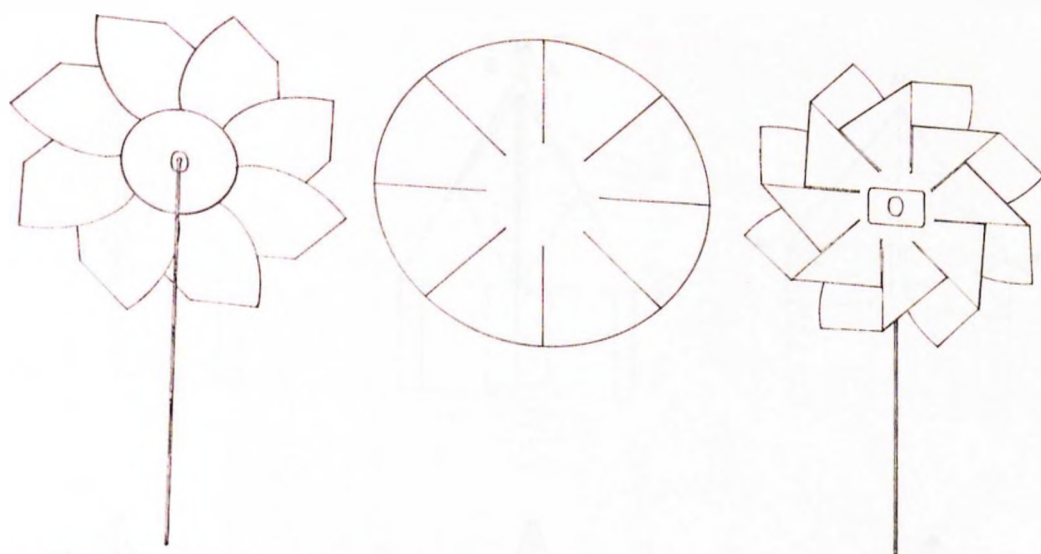



**Fig. 24 — *Fong ché* (風車), *moinho de vento* — (modelo de 8 pontas — — demonífugo)**

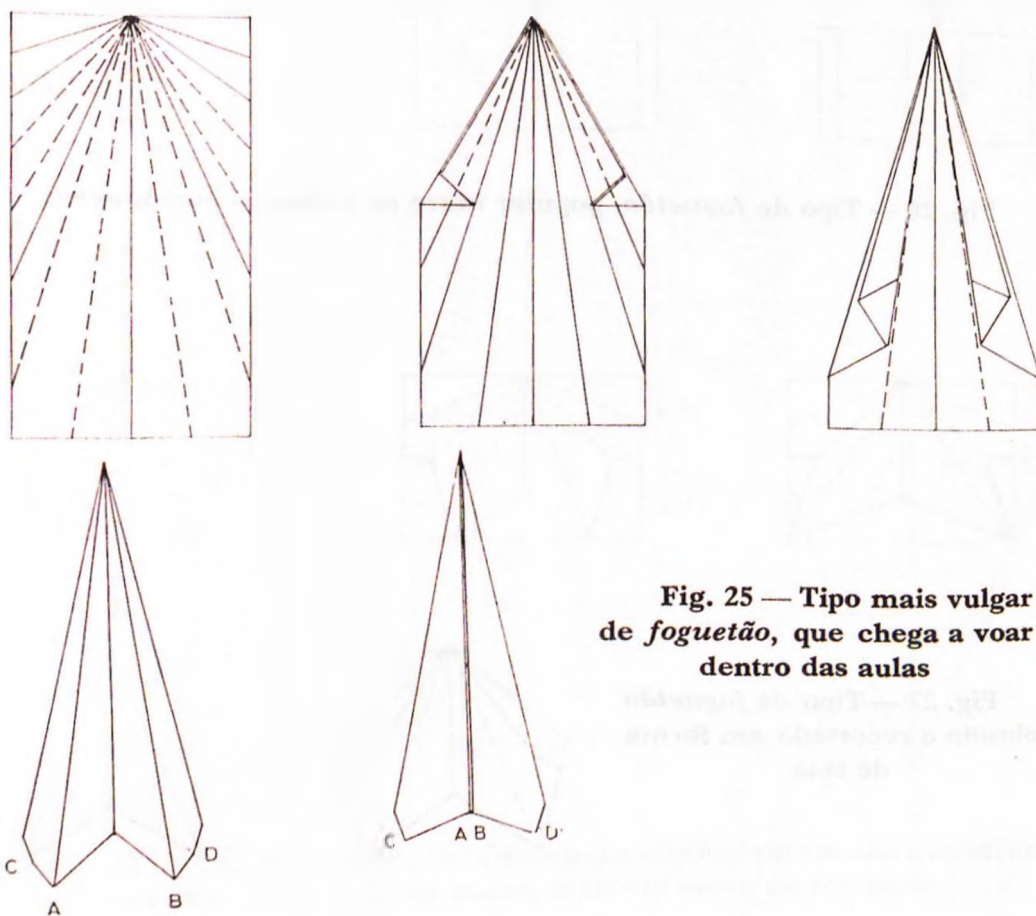



**Fig. 25 — Tipo mais vulgar de *foguetão*, que chega a voar dentro das aulas**

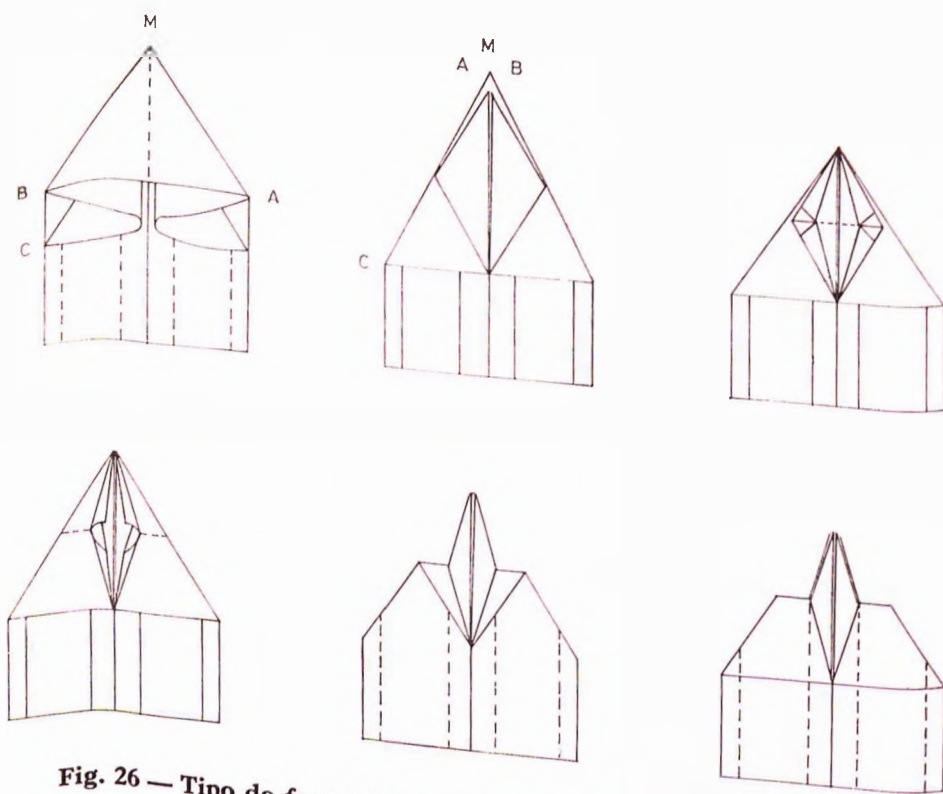



**Fig. 26 — Tipo de *foguetão*, popular entre as crianças portuguesas**

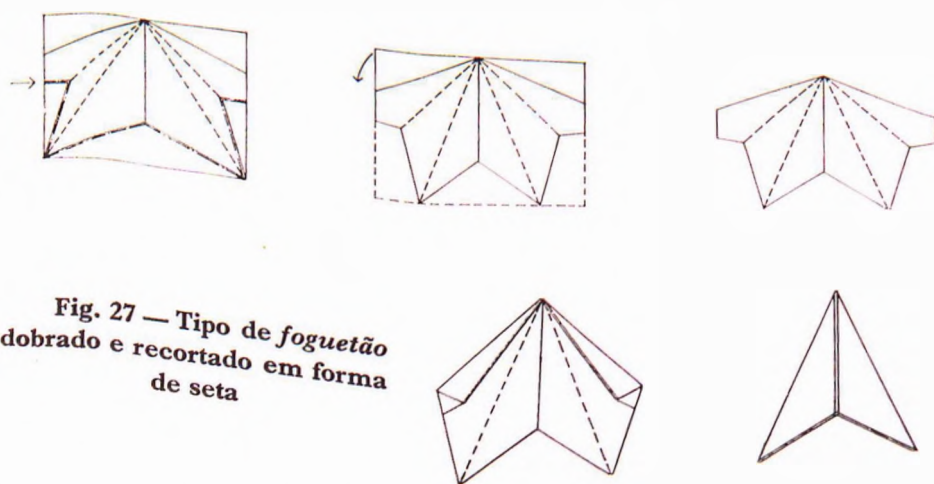



**Fig. 27 — Tipo de *foguetão* dobrado e recortado em forma de seta**

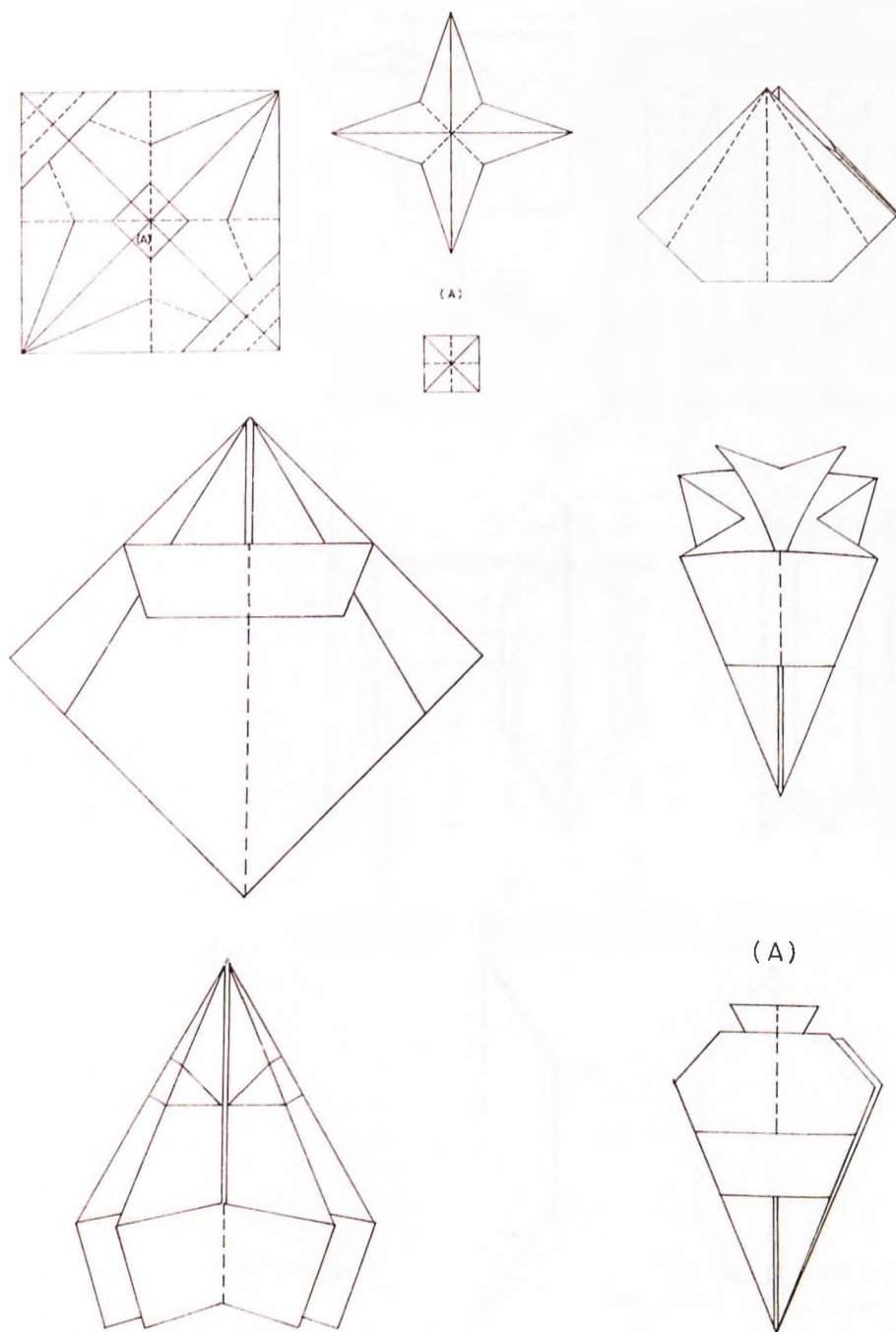



**Fig. 28** — ***Cabeça de porco*** — **Dobragem muito comum entre as crianças chinesas e que, às vezes, também serve de *foguetão***

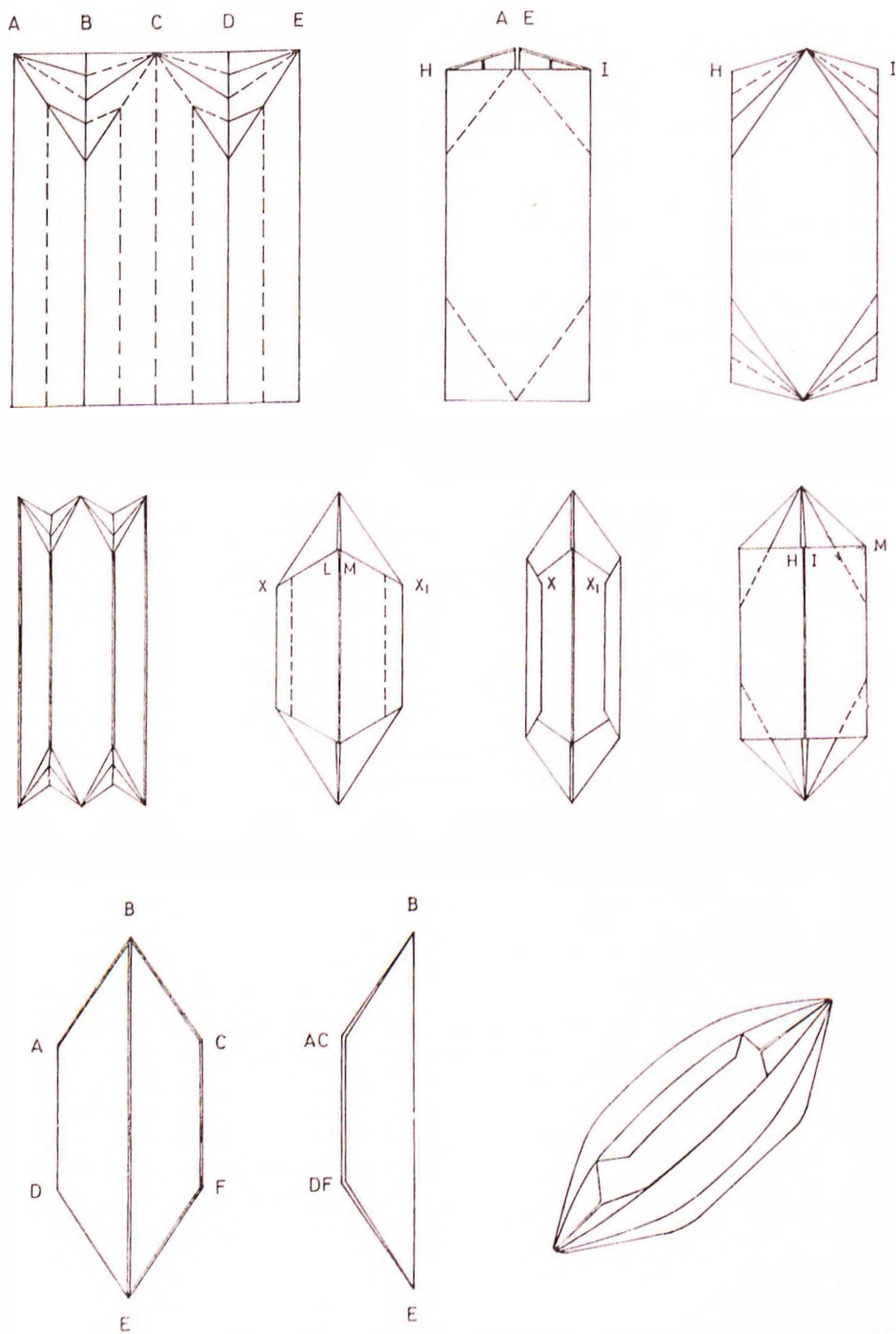



**Fig. 29 — *T'êng châi* (艇仔), pequeno barco comprido e estreito, de fundo chato**

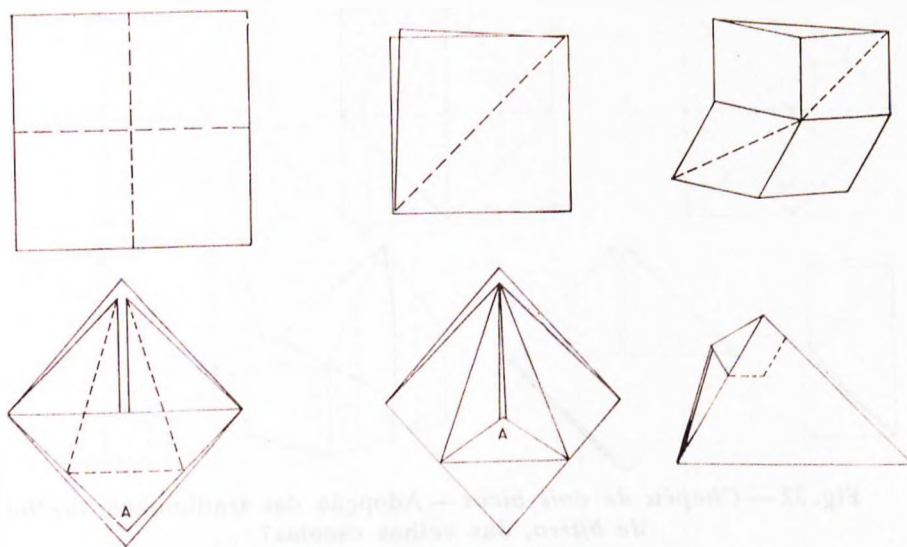



Fig. 30 — Sapatinho *pé de cabra*

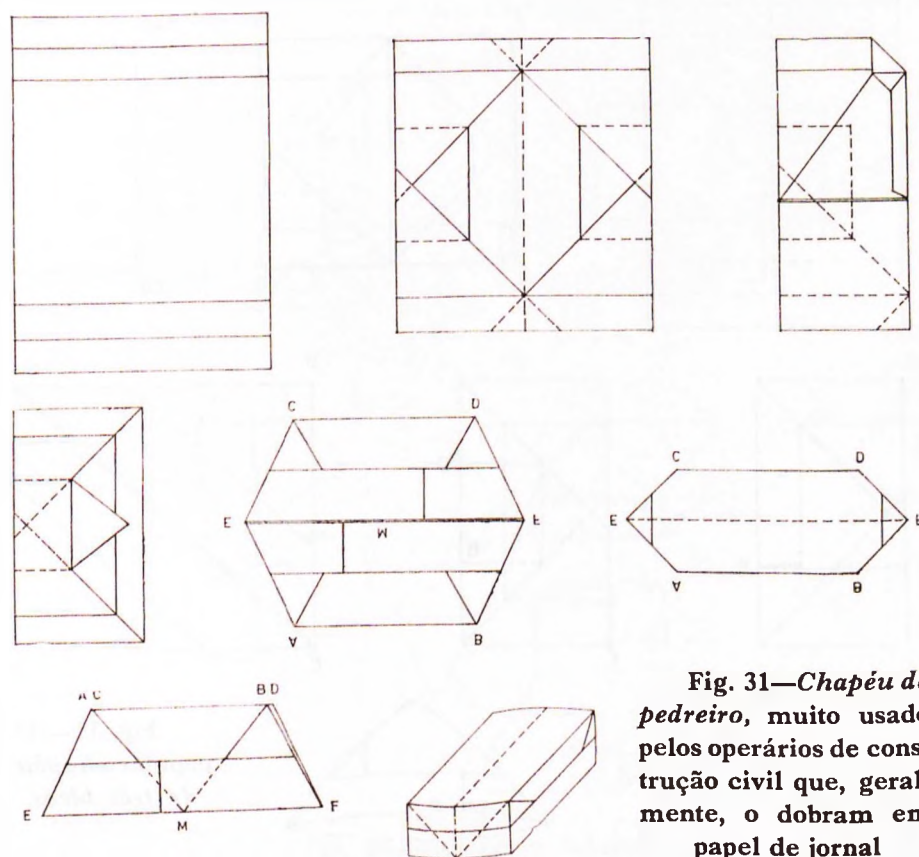



Fig. 31—*Chapéu de pedreiro*, muito usado pelos operários de construção civil que, geralmente, o dobram em papel de jornal

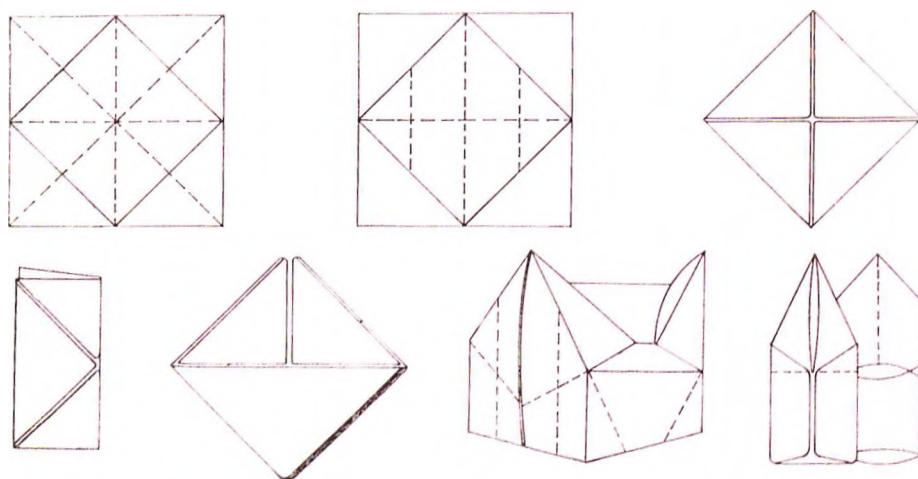



**Fig. 32** — ***Chapéu de dois bicos*** — **Adopção das tradicionais *orelhas de burro*, das velhas escolas?**

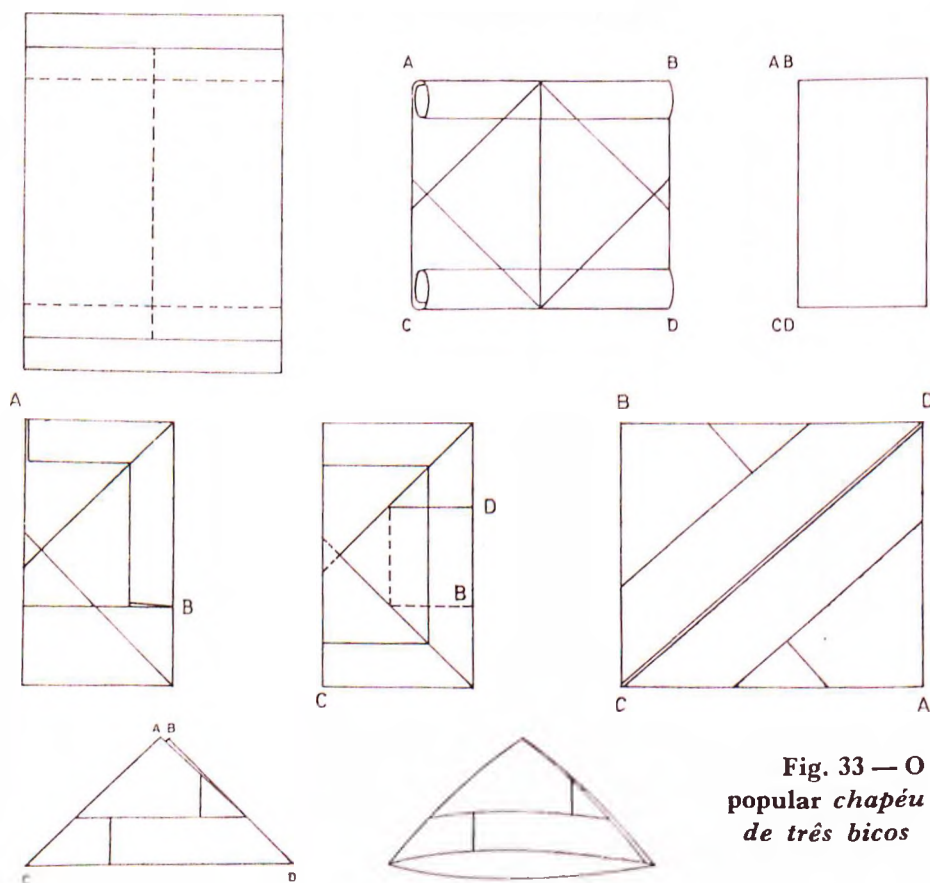



**Fig. 33** — **O popular *chapéu de três bicos***

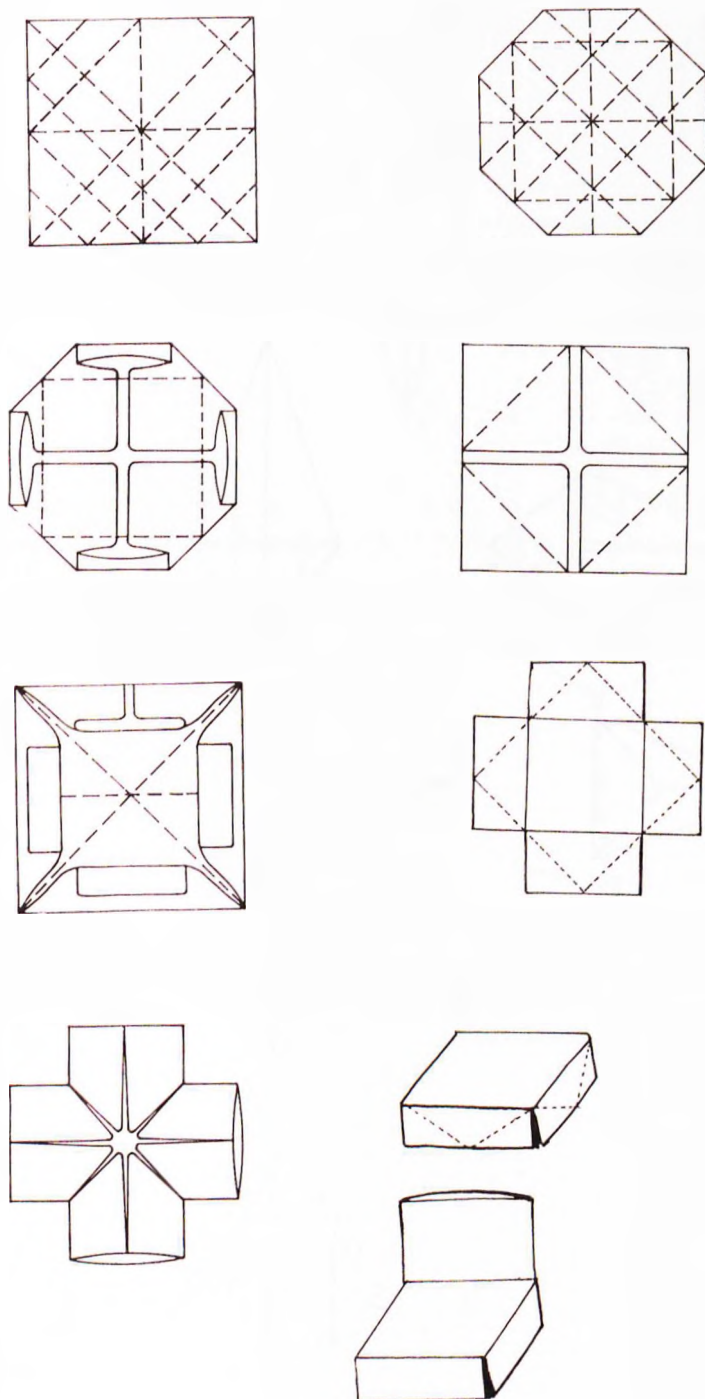



**Fig. 34 — Banco e cadeira**

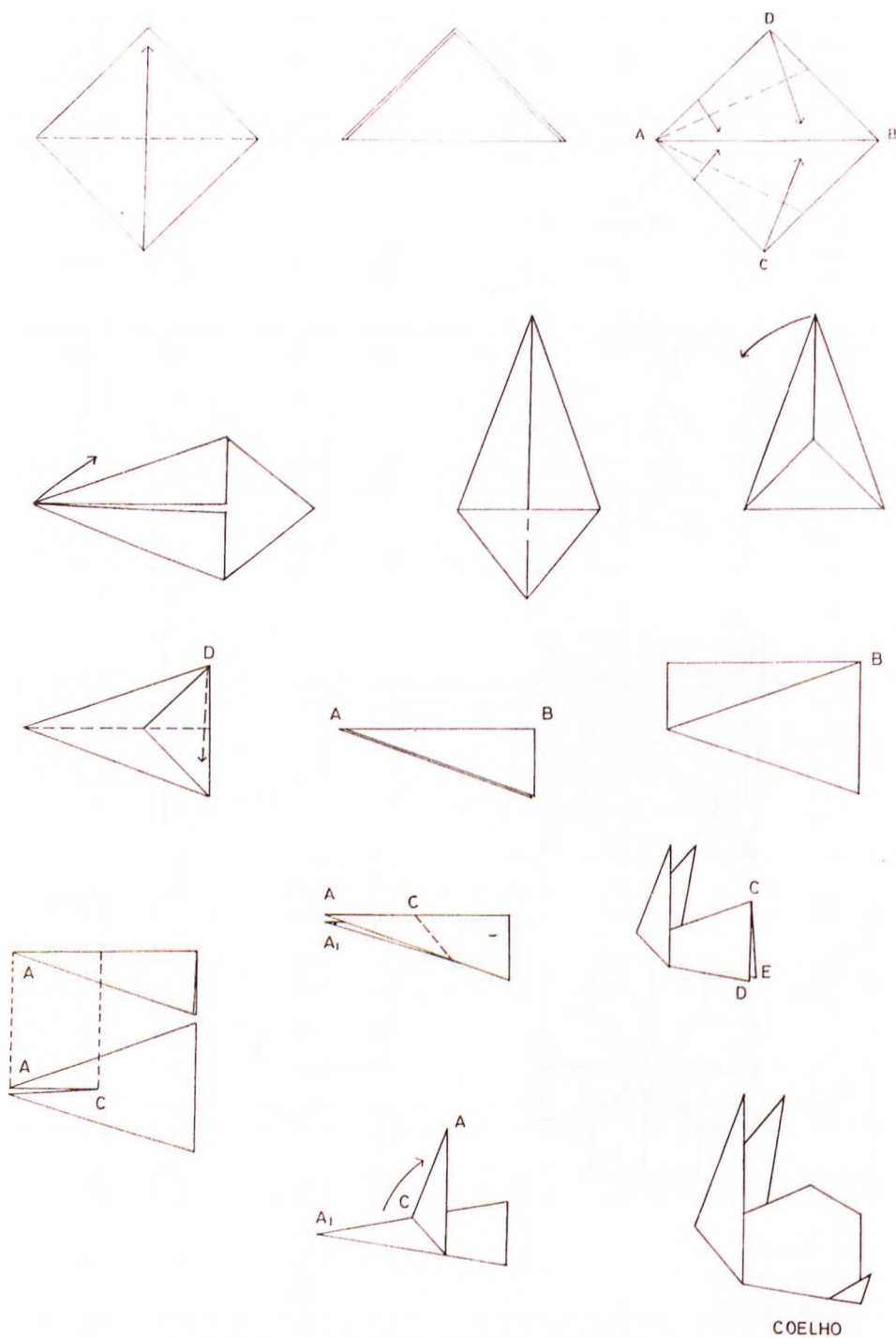



**Fig. 35 — *T'ou châi* (兎仔) — *coelhinho***

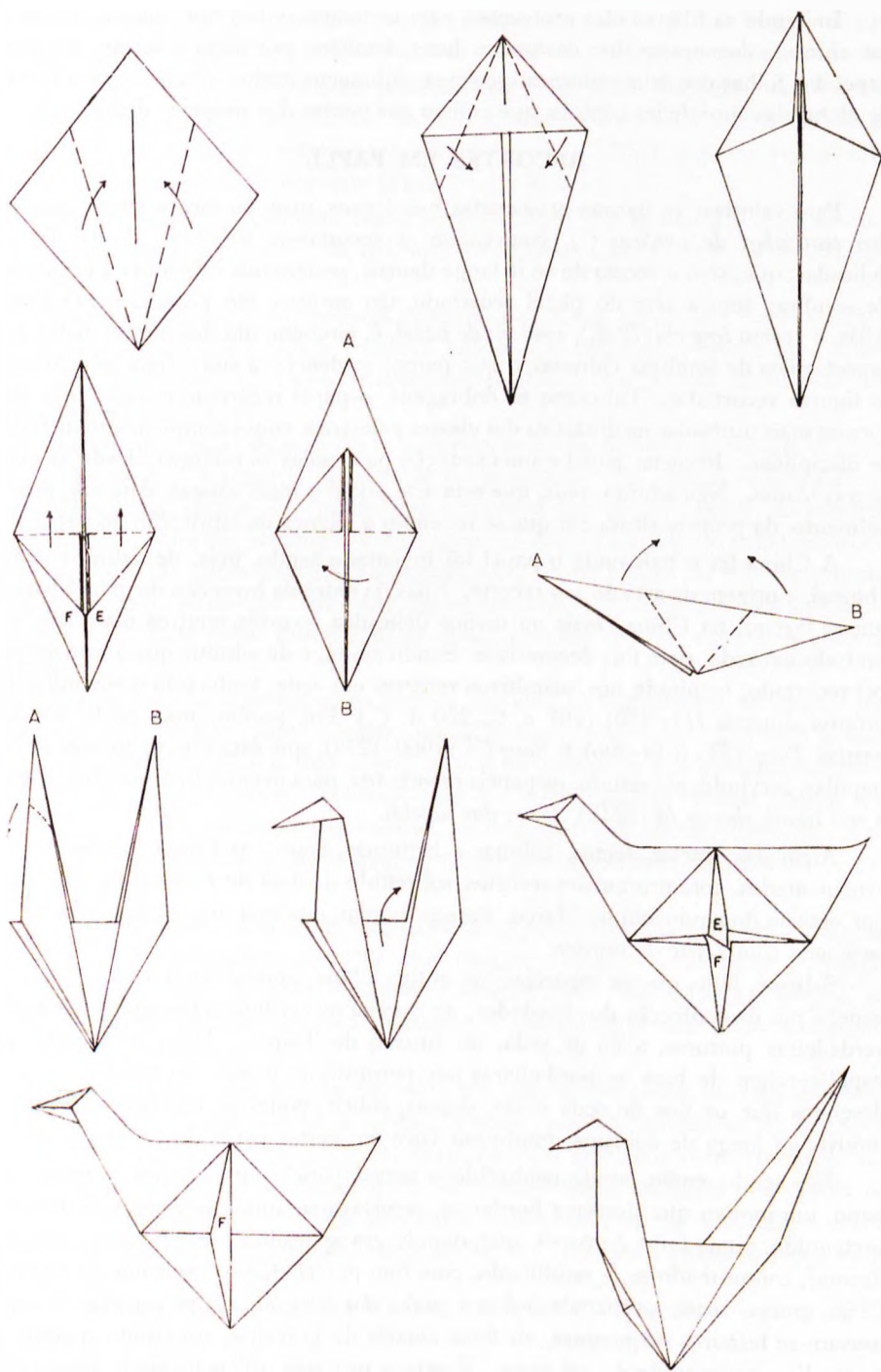



**Fig. 36 — *Áp châi* (鴨仔) — *patinho***

Imitando as filigranadas protecções para as longas unhas dos nobres, as crianças chinesas dos nossos dias costumam fazer, também, por mera diversão, até com papel das folhas dos seus cadernos escolares, dobragens muito simples, com a forma de alongadas superfícies cónicas, que enfiam nas pontas dos próprios dedos.

## RECORTES EM PAPEL

Para valorizar as figuras projectadas nos écrans, mais ou menos improvisados, dos *teatrinhos de sombras* ([1]), começaram a recortar-se silhuetas, de tal forma delicadas, que, sem o receio de se ir longe demais, poderemos relacionar a projecção de sombras com a arte do papel recortado, tão antiga e tão popular no Oriente. Aliás, o termo *ieng chi* (影紙), *sombras de papel*, é, também, um dos nomes dados aos espectáculos de sombras chinesas, o que parece evidenciar a sua íntima relação com as figuras recortadas. Tal como as dobragens, o papel recortado é, hoje, uma das formas mais utilizadas na didáctica das classes primárias, como complemento de todas as disciplinas. Recortar papel é uma sedução para todas as crianças, desde as mais tenras idades. Não admira, pois, que esta arte seja das mais antigas, datando, possivelmente, da própria altura em que se inventou a técnica da fabricação do papel.

A China foi o país onde o papel foi inventado sendo, pois, de admitir como chinesa, a origem da arte do seu recorte. Aliás, já antes da invenção do papel parece que se faziam, na China, mais ou menos delicados recortes noutros materiais, sobretudo em seda, para fins decorativos. Sendo assim, é de admitir que a arte do papel recortado, inspirada nos primitivos recortes em seda, tenha tido o seu início na própria dinastia *Hón* (漢) (207 a. C.-220 d. C.). Foi, porém, mais tarde, nas dinastias *Tong* (唐) (618-906) e *Song* (宋) (960-1278), que esta arte se tornou muito popular, servindo, sobretudo, os papéis recortados, para decoração de janelas, donde o seu nome *cheong fá* (窗花), *flores das janelas*.

Além das janelas, tectos, colunas e lanternas, eram, na China, profusamente ornamentados, com primorosos recortes, sobretudo na data do *Festival das lanternas*, por ocasião do equinócio de Março. Parece, porém, que esta arte está, também, relacionada com a arte de bordar.

Sabe-se, hoje, que as raparigas, na antiga China, aprendiam a arte de recortar papel a par da confecção dos bordados, de que há maravilhosos exemplares antigos, verdadeiras pinturas, a fio de seda, no Museu de Taipei. Aliás, os recortes de papel serviam de base às bordadeiras por permitirem passar, ao tecido, os finos desenhos que os fios de seda iriam, depois, cobrir, podendo repetir-se, o mesmo motivo, ao longo de debruns, muito em voga em certas peças de vestuário.

Não sendo, então, ainda conhecido o actual papel químico para se passar, ao pano, um motivo que desejava bordar-se, recortava-se, minuciosamente, o desenho pretendido, numa folha de papel, que, depois, era aplicado no local que se desejava decorar, contornando-se, o rendilhado, com fino pincel chinês, molhado em tinta da China grossa, recém preparada, sobre a *pedra dos letrados*. Para recortar o papel usavam-se tesouras pequeninas, ou finos cinzéis de gravador, sobretudo quanto se pretendia uma reprodução em série. É este o processo utilizado, ainda hoje, pelos

(1) Cf. págs. 55/62

artífices do papel, locais, quando realizam decorações para lanternas ou para figuras simbólicas, destinadas a cerimónias budistas, sobretudo para propiciação dos mortos.

Na antiga China, os bordados mais famosos eram os de Nanquim, na província de *Kuong Sou* (江蘇). Certamente, por isso, aí se desenvolveu uma delicada arte de recortar papel, da mais perfeita e minuciosa de toda a China, que, em regime artesanal, perdurou até aos nossos dias (Figs. 37, 38, 39 e 40) [1].

Dantes, os velhos símbolos eram os motivos preferidos, mas a própria forma e aspecto de conjunto e, sobretudo, os temas de decoração, variavam de província para província.

Flores simbólicas, como peónias, crisântemos e lotos, cestos com flores e frutos, animais, como cavalos e peixes, e figuras mitológicas cederam o lugar a figuras modernas do novo estilo proletário-revolucionário, que a arte chinesa dos nossos dias vem adoptando (Fig. 41).

Reparando nos moldes antigos, surpreende-nos a frequência de motivos que tinham como base a simetria, a repetição e a irradiação. Tal parece derivar da própria técnica dos recortes, que partia duma primitiva dobragem do papel, inicialmente cortado em quadrados, rectângulos e círculos. O gosto pela arte do papel recortado e a sua utilização como passatempo feminino gozou, na China, de enorme popularidade, em todos os tempos. Em certas regiões, o carácter e a inteligência duma noiva chegavam a ser avaliados, durante os esponsais, pela sua arte de bordar e de recortar papel.

Muitas famílias usavam como *marcas*, durante as festividades do Ano Novo, primorosos recortes em papel. Destes, possìvelmente, teriam nascido os *noshi* japoneses [2]. Também papéis recortados, com formas de borboletas e de pássaros,chegaram a ser usados na decoração dos penteados, tal era a sua popularidade na China. Não admira, pois, que os temas dos recortes se tornassem, assim, tão variados, como as próprias criações dos pintores que, às vezes, os imaginavam, abandonando a primitiva simetria.

Ainda hoje, nos templos, é frequente verem-se as devotas baterem em figuras grosseiramente recortadas em papel, que chegam a colar, muitas vezes, de pernas para o ar, nos socos de pedra dos altares descobertos. São os *siu ian* (小人), representações de *inimigos*, cujos maus desejos e consequentes malefícios se desejam afastar.

Em toda a China se recorta, de novo, nos nossos dias, papel, em regime artesanal. Não só em *Kuong Sou* (江蘇), mas, também, noutras províncias [3], os papéis recortados constituem uma arte com características regionais bem vincadas. Em Hancheu, centro comercial da seda, dos mais importantes da China, os papéis recortados distinguem-se, pelo seu pormenor, sendo os motivos dominantes inspirados na Natureza e, geralmente, enquadrados em polígonos quase sempre octo-

---

(1) Os mais belos recortes actuais são os de *Ieóng Chau* (楊州), na província de *Kuong Sou* (江蘇).

(2) Cf. pág. 77

(3) Os centros actuais, mais importantes, de recorte em papel, são: *Hó Pak* (河北), *Kwong Sou* (江蘇), *Kwong Tong* (廣東) e *Fok Keng* (福建).

gonais. Em *Hó Pak* (河北), são características as célebres figurinhas teatrais que assumem a chefia dos temas dos papéis recortados, evocando heroínas e heróis de óperas tradicionais, mais ou menos conhecidas. Na Província de Cantão iniciou--se, nos últimos anos, com a moderna revolução de ideias das novas gerações, uma nova expressão que, aliás, varia extraordinàriamente, de distrito para distrito.

Primitivamente, os papéis recortados eram predominantemente vermelhos, a cor da sorte e da alegria. Hoje, embora domine, ainda, o vermelhão, aparecem, também, papéis cor de púrpura, cor de laranja, cor de rosa, amarelos, roxos e, mesmo, castanhos, sendo o verde e a cor de turqueza, tonalidades mais raras.

**Fig. 37 — Ramo de bambu decorativo e simbólico, finamente recortado em regime artesanal**

Em Macau, não é só nas escolas que as crianças recortam o papel. Há, pela Cidade, várias lojas onde artífices, em regime mais ou menos artesanal, se dedicam à arte do papel recortado, construindo os mais variados objectos, quer simbólicos, quer de culto, alguns em três dimensões, inteiramente armados em papel, sobre esqueletos de hastilhas de bambu, outros planos, com motivos auspiciosos (Fig. 42). Nestas lojas há, sempre, crianças que auxiliam, que aprendem e que se recreiam

Fig. 38 — Ramo florido de ameixieira, símbolo de ventura, e peixe dourado, símbolo de abundância

**Fig. 39 — Figuras femininas e cavalos simbólicos, duas das mais vigo-**

rosas formas de expressão em papel recortado de *Ieóng Chau* (楊州)

**Fig. 40 — Crisântemo, símbolo de sabedoria e de longa vida**

com os tradicionais recortes decorativos. Actualmente, os principais recortes, feitos pelos chineses, em Macau, destinam-se ao culto e à decoração de lanternas, muito utilizadas principalmente durante a luzida festividade do Ano Novo Lunar. Para fazerem os rendilhados, os artífices locais trocaram a tesourinha pelo cinzel, que facilita o recorte em série.

Fig. 41 — Um dos novos temas adoptados pelos artesãos de papel recortado, a par de poemas e citações manuscritas de líderes políticos

Não só entre os chineses, recortar papel é um passatempo favorito. Com fins, quer utilitários, quer recreativos, as crianças, tanto portuguesas como chinesas, de há muito que se entregam, em Macau, a tão remota quão famosa arte. Entre as antigas senhoras macaenses, recortar papel, o conhecido *bater saia*, fazia parte integrante da sua própria educação.

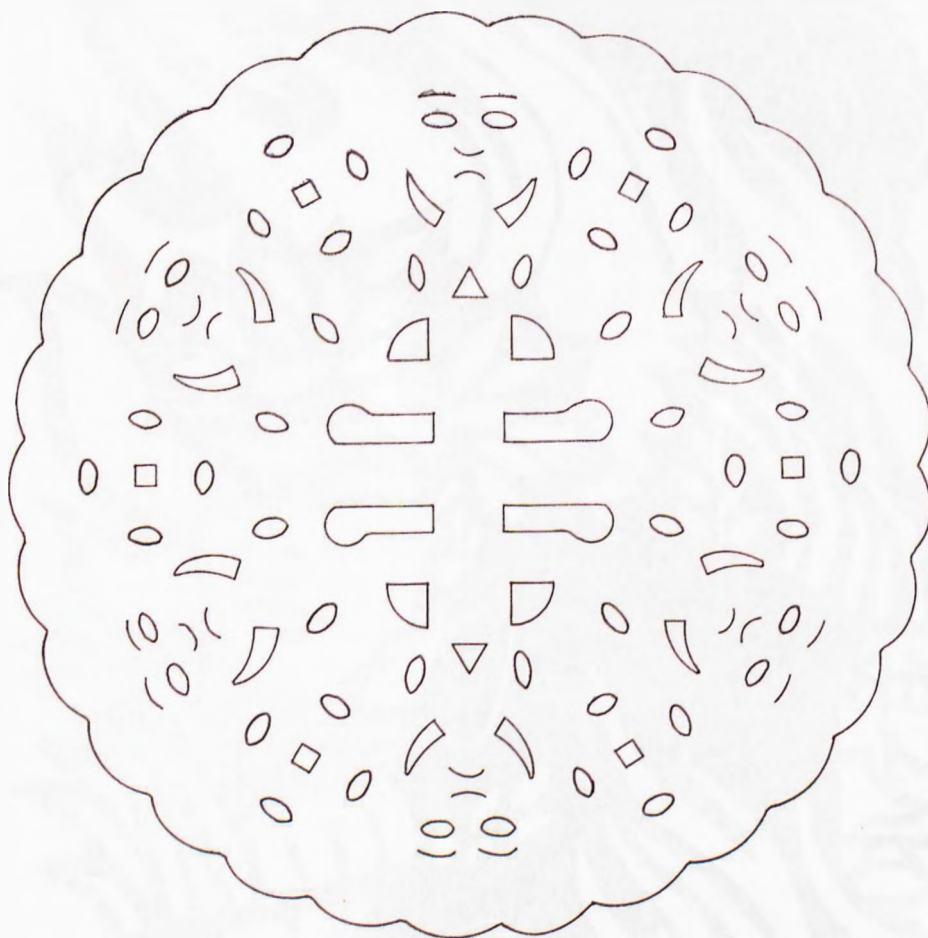



**Fig. 42 — Um dos papéis votivos mais populares que, em Macau, se recortam a cinzel, em série, em papel verde e vermelho. Usados aos pares, simbolizam a dualidade cósmica, sendo geralmente estimados para invocar a protecção sobrenatural contra más influências e danos causados pelos inimigos**

Coincidiram, assim, nesta Província, duas técnicas e duas fontes inspiradoras dos motivos dos papéis recortados, a chinesa e a europeia, trazida pelos antigos portugueses, possìvelmente pelas antigas religiosas, que se ocupavam, noutros tempos, exclusivamente, da educação das meninas macaenses.

Na Europa, o papel recortado à tesoura ou à navalha parece ser uma criação freirática que remonta, pelo menos, ao século XVII, embora tenha alcançado o seu apogeu, apenas no século seguinte. Tal arte veio, como é natural, a sofrer profundo golpe com a extinção das Ordens Religiosas, em 1834, mas a semente, porém, estava lançada por intermédio das numerosas educandas, que, anualmente, saíam dos conventos.

Uma vez abandonada ao povo e entre o povo difundida, assim, a arte do papel recortado simplificou-se, naturalmente, perdendo a sua antiga delicadeza, e adaptando-se ao gosto das classes menos cultas.

Parece que o apogeu do papel recortado se relaciona, na Europa, com a decoração de bolos (Fig. 43), forma pela qual perdurou, também, em Macau, entre a população portuguesa, o que advoga em favor da sua introdução freirática. Doceiras

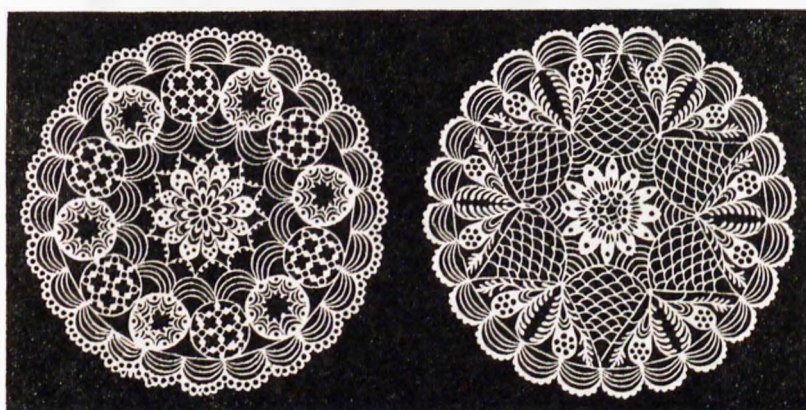



**Fig. 43 — Recortes tradicionais portugueses, à tesourinha. É de notar, no modelo da direita, o motivo tradicional dos *saquinhos* de Macau**

exímias, as religiosas e as suas pupilas e pensionistas enfeitavam os seus doces com verdadeiras rendas em papel, pacientemente concebidas e morosamente executadas, no recolhimento espiritual do claustro.

Além da decoração dos doces, tais rendas parece terem sido, também, nos conventos, utilizadas para enfeitarem os castiçais (Fig. 44). Entre o povo, foram, estas, também, as suas principais aplicações, além de enfeites mais ou menos ingénuos para arandelas e papeleiras (Fig. 45) ([1]). Comparando as datas do apogeu da arte do papel recortado, em Portugal, e da sua difusão, na Europa ([2]), e, até, no Brasil, parece poder-se admitir uma certa influência oriental.

Introduzida com o comércio português, não é de rejeitar a hipótese da sua expansão por via ibérica.

---

(1) Figuras extraídas do livro *A arte do papel recortado em Portugal*, de Emanuel Ribeiro — Imprensa da Universidade — Coímbra, 1933

(2) Na Polónia, por exemplo, uma das artes populares, das mais curiosas, é a arte do papel recortado que, em muitos casos, faz lembrar os motivos tradicionais portugueses.

Analisando os mais simples recortes populares portugueses, encontramos o círculo e a irradiação como base da sua técnica, que, no conjunto, apresenta, quase sempre, a estilização duma flor que lembra um loto. Este facto parece confirmar a hipótese da influência oriental nesta arte portuguesa. Aliás, foram os portugueses, também, que levaram o uso dos papéis recortados para os Açores, donde se supõe ter emigrado para o Brasil, sobretudo com os açoreanos que povoaram o Estado de Santa Catarina. Principalmente no princípio deste século, era muito popular, em terras brasileiras, os pães-de-ló enfeitados com papéis de seda coloridos e decorados com caprichosos recortes ([1]). Parece ter sido o mesmo fenómeno que se registou em Macau, já que sabemos, hoje, por tradição oral, que foi no século passado, que os *bolos vestidos* e os *ternos enfeitados* alcançaram a sua maior popularidade.

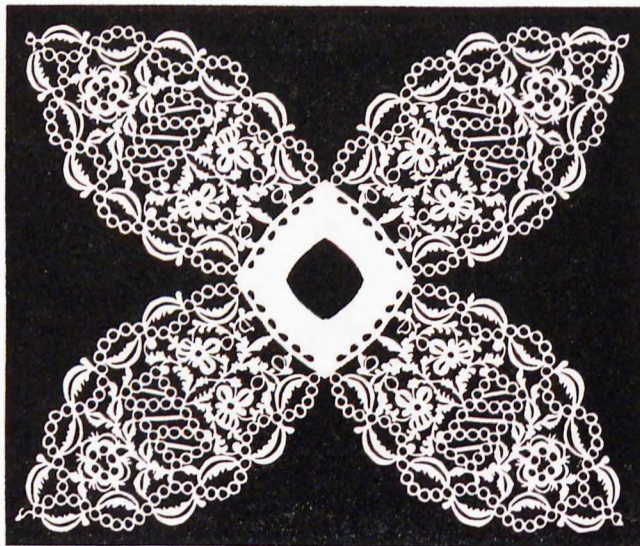



**Fig. 44 — Modelo de um dos recortes tradicionais do noroeste português, para decoração de velas e castiçais**

Entre as crianças, o actual passatempo, mais frequente, deste género, refere-se a improvisarem irradiações sobre base circular, sendo, porém, mais habitual adquirirem, por poucos avos, recortes já feitos em regime artesanal e postos à venda no mercado, recortes estes que copiam e voltam a cortar grosseiramente, num papel qualquer, ou que utilizam, ainda, na sua forma original, para *passar desenhos*, sobre superfícies lisas, depois de cobertos com giz, tinta ou simplesmente lápis.

É entre as senhoras macaenses e, principalmente, entre as anciãs, que a arte do papel recortado perdurou e possui, ainda, formas verdadeiramente decorativas. Utilizam, estas senhoras, nesta arte local, em vias de extinção, ou a tesourinha ou o cinzel chinês ([2]), apoiando o papel de seda ou o papel crepe, sobre um pedaço de tronco de pinheiro ou de outra madeira dura, recortando, assim, à moda chinesa,

(1) *Boletim de Folclore Catarinense*, n.os 11-12-1941

(2) Este cinzel, em forma de *unha*, destinava-se aos tradicionais desenhos conhecidos por *desenhos unha-unha*.

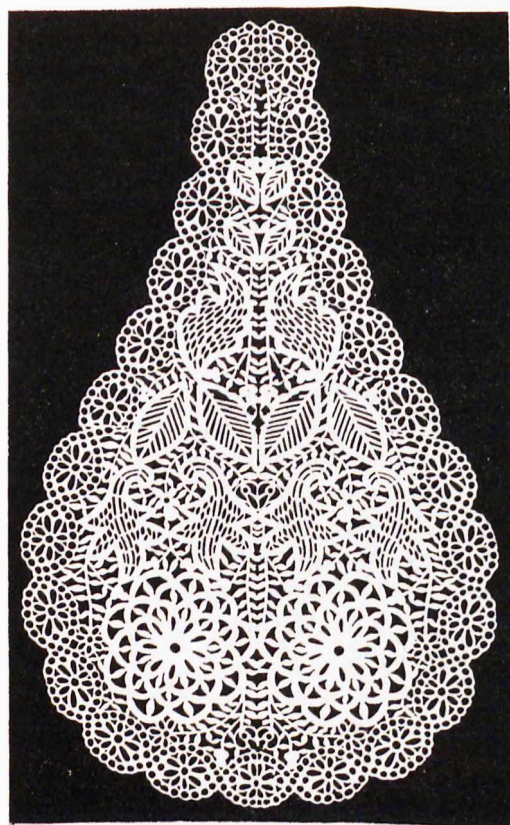



Fig. 45 — Verdadeiras rendas, feitas à tesoura, para arandelas e prateleiras

segundo os desenhos prèviamente esboçados. Foi esta técnica chinesa, aplicada à tradicional arte freirática portuguesa dos séculos passados, que fez nascer a arte de *bater saia* macaense, flagrante exemplo de hibridismo de duas artes tradicionais, do papel recortado, a que, possìvelmente, não foi estranha a influência malaia.

1 — BATER SAIA

As senhoras macaenses, além de cestinhos e vestidos para bonecas, faziam *rouches* e folhos para decorarem armações em madeira, os *tabuleiros*, onde dispunham confeitos, bolos, muitas vezes especialidades de segredo, e frutos cristalizados tradicionais, do Ano Novo Chinês ([1]). Foi dos folhos que vestiam estes conjuntos, como verdadeiras saias rendadas, que veio o nome local desta arte do papel recortado, *batê saia*.

Esses *bolos vestidos*, enriquecidos com especialidades doceiras, eram, geralmente, apresentados em armações de três andares, donde o nome de *ternos* ou *tornos* ([2]), pela qual ficaram conhecidos no vernáculo macaense. Donde terá surgido a inspiração para se executarem estes conjuntos, geralmente de três andares, que, segundo a tradição oral assegura, há muito mais dum século são populares em Macau? Supomos que tenham sido os bolos festivos dos casamentos malaios ([3]) os inspiradores da decoração destes primeiros bolos de Macau (Fig. 46).

Os *ternos* macaenses eram de diferentes tipos que se podem, porém, repartir por três grupos distintos (Fig. 47):

a) *ternos* de secção quadrada, tipo pagode, que, em certos casos, podiam atingir um metro e meio de altura, com cinco andares ou tabuleiros sobrepostos;

b) *ternos* de secção circular, também sobrepostos;

c) conjuntos de três, quatro ou cinco tabuleirinhos, pequenos e circulares, alcandorados a diferentes níveis, sobre armações de rotim, madeira, ou, mesmo, de ferro.

Muito estimados, por ocasião do Ano Novo Lunar, como retribuição da população portuguesa aos seus amigos chineses, das prendas enviadas, por aqueles, pelo Natal, estes ternos deixaram de ter, nos tempos actuais, a antiga procura, devido aos preços elevados do presente custo do seu próprio material de base, e, também, ao pequeno número de senhoras que os sabem, devidamente, armar.

---

(1) Destes frutos cristalizados distinguiam-se as célebres *laranjas torneadas*, cuja casca, antes do processo de cristalização em açúcar, era decorada com minuciosos desenhos feitos com um ferrito especial. (Informadora: D. Aura Xavier)

(2) Corruptela de *terno*

(3) Os bolos de casamento, malaios, *bunga telor junjong*, são constituídos por três, cinco ou sete *pratos* em madeira, de uns 3 a 4 centímetros de espessura, em forma de estrela, decorados com papéis vermelhos, recortados caprichosamente. Do *prato* inferior desce, até à base, uma vistosa *saia* rendada, feita de missangas.

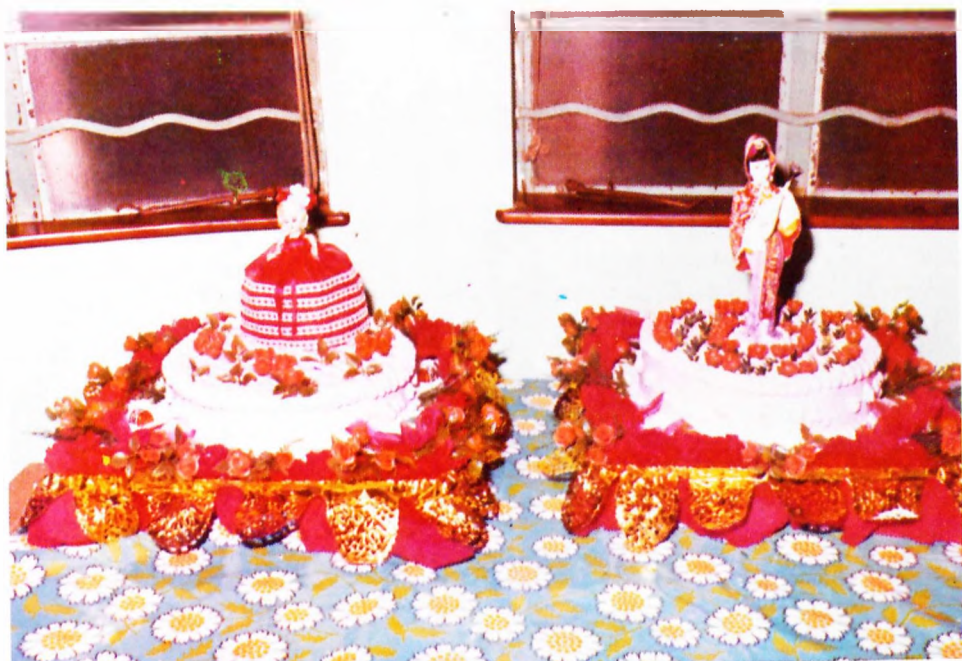
Os *bolos* são em *arroz pulú* (arroz glutinoso) amarelo, e todo o conjunto é enfeitado com flores vermelhas que, em tufo, emergem, também, do topo.

Os ternos com três tabuleiros destinavam-se ao povo; com cinco tabuleiros eram para os casamentos de príncipes, ao passo que, para os casamentos reais, apresentavam sete andares.

*Três*, *cinco* e *sete* são números auspiciosos para os malaios.

A descrição dos referidos bolos de casamento, designados por *bunga telor junjong*, foi-nos amàvelmente feita pelo Etnólogo do *Museu Negara*, de Kuala Lumpur.

CROMOLITO. IMPRENSA NACIONAL

Fig. 46 — Bolo de casamento malaio — *bunga telor junjong*.
Fotografia cedida pelo Museu Negara de Kuala Lumpur.

Reprodução de «Bolos enfeitados» actuais

CROMOLITO. IMPRENSA NACIONAL DE MACAU

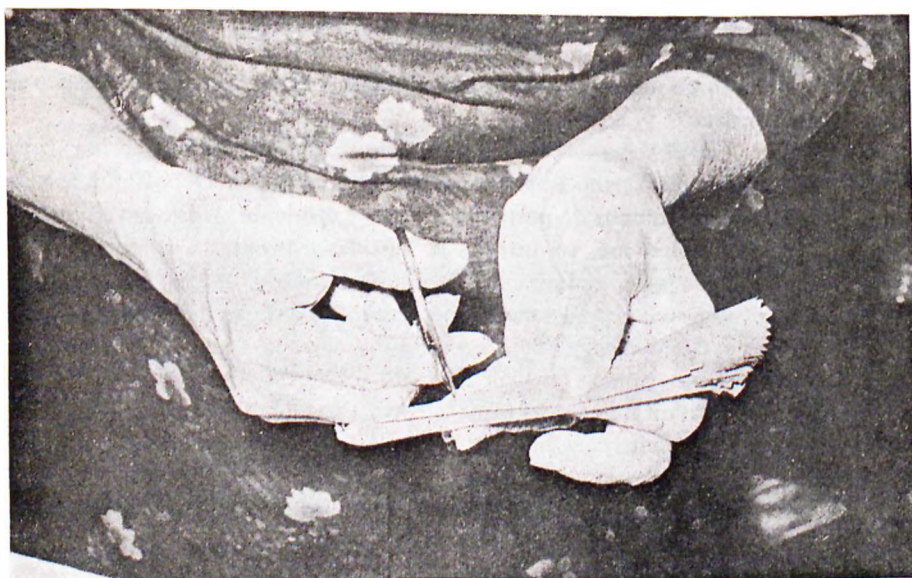
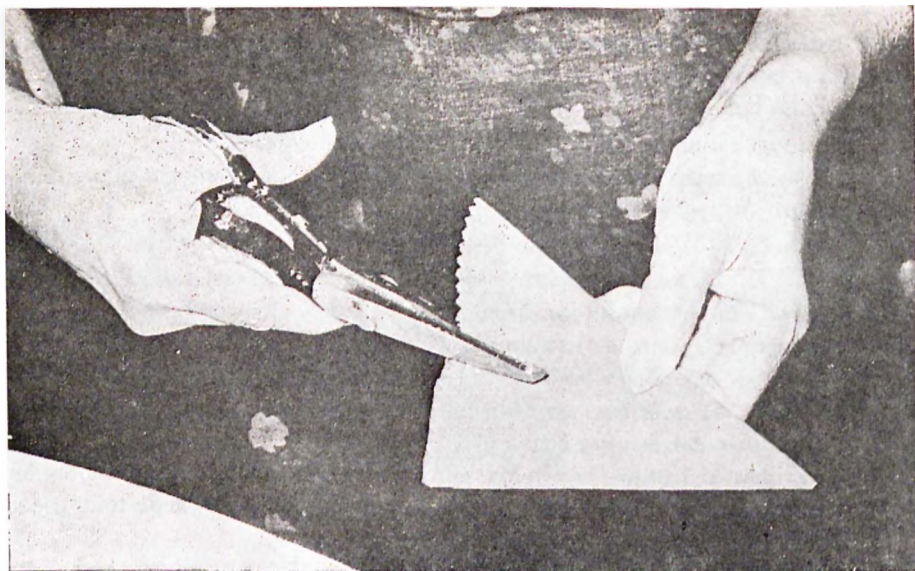
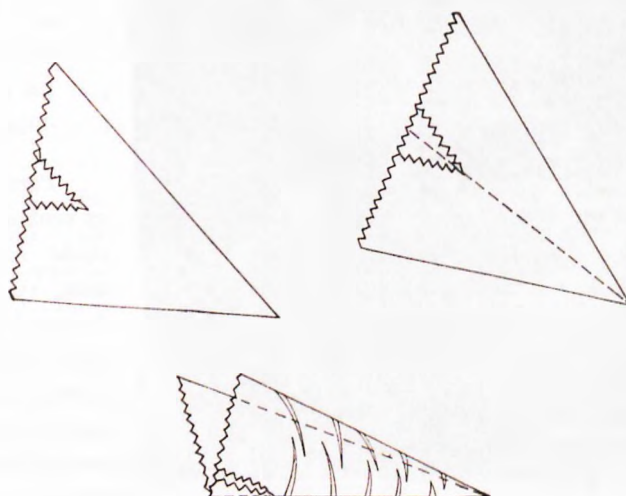
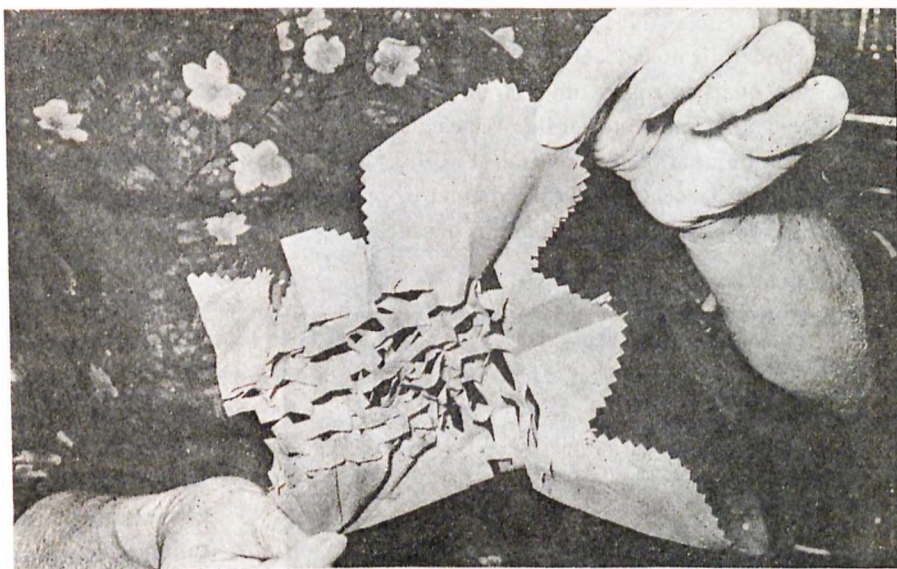



**Fig. 48 — Três fases da execução dum *saquinho*, recortado à**

**tesoura, em papel crepe, por D. Daria Rodrigues Pereira**

3 — *Os doces.* Nos nossos dias, há a tendência para oferecer tabuleiros de um só andar, de 46 cm × 46 cm., apoiados em dois travessões de oito centímetros, sobre os quais se coloca um bolo de frutas, quadrado ou circular, coberto de açúcar *glacé*, geralmente cor de rosa, e enfeitado com flores de plástico, dispostas em torno de uma boneca central (Fig. 49). No espaço que fica entre o bolo circular, de 35 centímetros de diâmetro, ou quadrado, de 25 a 30 centímetros de lado, dispõem-se *confeitos*, rebuçados e bombons, envolvidos em papéis vistosos, sobretudo vermelhos e dourados. Dantes, o trabalho da doceira era mais minucioso. Todos os doces eram de confecção caseira e cada saquinho de papel era cheio de laranjinhas ou pedaços de toranja cristalizada, rebuçados de ovos ou os famosos *beijinhos* [1] da doçaria macaense.

**Fig. 50 — Bolo de casamento enfeitado com folhos de papel rendado e de tule, executado pela artista macaense, D. Fernanda Maria Ribeiro Robarts**

Para casamentos, as senhoras macaenses, ainda não há muitos anos, vestiam bonecas de papel recortado, faziam saquinhos para doces, *confeitos* em forma de cachos de uvas, aromatizados com erva doce, grinaldas de flores de papel e outros primorosos enfeites, que se espalhavam pela mesa, onde seria servido

(1) Bolinhos feitos com açúcar, coco fresco ralado, e ovos

o famoso *chá gordo* [1]. Actualmente, para os casamentos, os bolos de noiva são executados no estilo dos bolos europeus, completamente revestidos de açúcar em pó, trabalhado. Estes bolos são, porém, *bolos falsos*, apenas imitados sobre bases de cartão, modernamente substituídas por esferovite. A curiosidade destes bolos actuais reside no facto de serem nìtidamente inspirados nos antigos *ternos* enfeitados, tradicionais. Neles encontramos, além do açúcar *glacé*, trabalhado à seringa, as *saias* doutros tempos, em tule franzido e em naperons de papel, que, nos nossos dias, são vendidos nas papelarias, para decoração de bolos (Figs. 50 e 51).

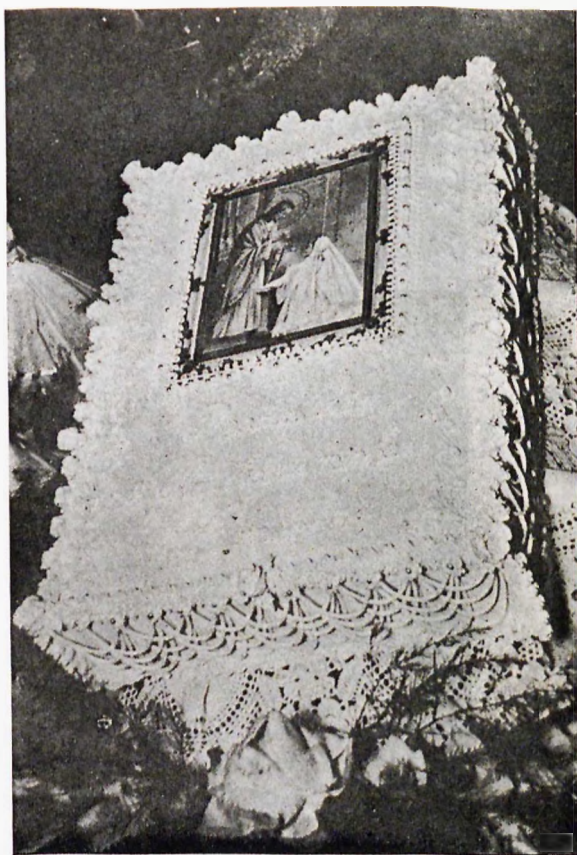



**Fig. 51 — Bolo de base rectangular, decorado com açúcar *glacé* e uma imagem litografada, assente num tabuleiro, revestido de *naperons* em papel rendado, executado pela artista macaense, D. Fernanda Maria Ribeiro Robarts**

## 2 — RECORTES-SILHUETAS

Algumas senhoras macaenses, por imitação de trabalhos dos fins do séc passado, que, por sua vez, parece terem sido inspirados nas tradicionais silhu chinesas, executam primorosos recortes, com os quais reproduzem imita de valiosos quadros de escola inglesa, do século passado, hoje consid dos antiguidades e vendidos por alto preço. Tais recortes, em carto preta de álbum, são, pacientemente, feitos com a ponta de um cani afiado, sobre um amontoado de folhas de papel, ou sobre uma p não muito dura, a favorecer o corte e a proteger as mesas. Ne

(1) O mesmo que *copo d'água*, merenda ajantarada, servida, geralmente, ao fim da t e da qual constam as mais variadas especialidades culinárias macaenses.

silhuetas, que lembram a forma artesanal chinesa, reproduzem-se figurinhas europeias dos séculos XVIII e XIX, em trajos ricos de pormenor (Figs. 52 e 53). Uma vez colocadas sobre um fundo de papel estanhado, amachucado e rebatido com uma ponta romba, estas figuras lembram, a um tempo, os recortes em papel, chineses, e os quadros a óleo misturado com tinta da China, com que pintores mais ou menos anónimos, e decerto ocidentais, reproduziram, no século passado, cenas suas contemporâneas, ou de séculos anteriores, sobre vidro, que, depois, era emol-

**Fig. 52—Silhueta em cartolina preta, recortada a canivete e assente sobre papel estanhado rebatido. Trabalho da artista macaense, D. Amanda Francisca da Cruz Ribeiro**

durado sobre um espelho. Esta técnica é, pois, mais um exemplo flagrante de hibridismo de duas concepções artísticas tão diferentes. A razão da escolha do papel estanhado para fundo dos quadros das senhoras macaenses parece ter por base o espelho de fundo dos quadros atrás referidos, que causaram furor entre os europeus de Macau e de Hongkong, no século passado. Em Macau, podemos

observar, hoje, quadros deste tipo, com temas genuinamente europeus, em casa do Sr. António Ribeiro, sendo obra paciente da ignorada artista, sua Esposa (1).

**Fig. 53 — Silhueta em cartolina preta, recortada a canivete e assente sobre papel estanhado rebatido. Trabalho da artista macaense, D. Amanda Francisca da Cruz Ribeiro**

São de comparar estes recortes com as figuras chinesas e as silhuetas, recortadas à tesoura, populares em Portugal, nos fins do século passado, que a figura 54 representa.

3 — RECORTE E COLAGEM

O recorte, seguido de colagem, é um daqueles brinquedos que caracterizam os primeiros tempos da vida da criança. De há muito que, nas escolas chinesas, com fins didácticos, as crianças aprendem a recortar papéis coloridos com os quais re-

---

(1) D. Amanda Francisca da Cruz Ribeiro

Fig. 54 — Figuras recortadas em papel. Em cima: técnica chinesa; em baixo: técnica portuguesa

vestem figuras que os professores desenham e, para o efeito, xilografam, tirando cópias em papel chinês (Fig. 55). Dantes, esses desenhos reproduziam, além de objectos e figuras do conhecimento da criança, figuras mitológicas tradicionais, o que desenvolvia a habilidade manual e o gosto artístico dos alunos, ao mesmo tempo que os iniciavam na História e na Literatura clássicas, hoje abandonadas. Em casa,

**Fig. 55 — Vendedor ambulante de hortaliça. Figura xilografada para recorte e colagem**

nos seus brinquedos, é habitual verem-se as crianças adaptando ao seu gosto e interesses pessoais, estes recortes que pintam garridamente. Tais trabalhos, que, nos nossos dias, são substituídos por cadernos em estilo ocidental, que se vendem nas papelarias, por poucos avos, são, também, utilizados como brinquedos, fora das escolas, para recorte e colagem.

## 2

## JOGOS DE PERÍCIA

O jogo, para as crianças, é, incontestàvelmente, uma necessidade. Segundo Freud, é uma manifestação disfarçada de tendências reprimidas; segundo Adler, uma forma de valorização dos sentimentos de inferioridade da criança, *a satisfação ilusória da vontade do poder.*

Numa primeira fase da vida dominam as actividades sensoriais, e a actividade lúdica manifesta-se por movimentos simples, que não ultrapassam o toque de instrumentos rudimentares, o jogo da bola e do pião . . . É a época em que impera o brinquedo, preferindo, a criança, divertir-se sòzinha. Depois, é a sua imaginação fertilíssima que transforma pedaços de trapo ou de papel em fogosos corcéis, em deliciosas bonequitas, ou naqueles objectos que deseja e com os quais sonha sem os possuir. É a fase imaginativa em que a criança dá largas ao seu poder criador, ao mesmo tempo que o seu desenvolvimento muscular lhe exige que salte e pule.

E uma terceira fase em breve ocorre, quando a criança, quase senhora do total das suas aptidões mentais, se torna sociável, manifestando, nos seus jogos, o instinto gregário do género humano. Surgem, nessa altura, os jogos de competição, que, às vezes, chegam à violência, que os adultos, raramente, aceitam. Finalmente, com a adolescência, as crianças passam a preferir os jogos sujeitos a regras, neles revelando toda a sua capacidade de julgar, todo o seu espírito crítico, toda a honestidade espontânea de que o adulto, nem sempre é detentor.

Dos 10 aos 14/15 anos, a criança tem particular simpatia pelos *jogos de competição*, em que, sobretudo a sua perícia é posta à prova, assim como as suas capacidades mentais, capazes de a afirmarem como um adulto que, evidentemente, não é, mas que pretende ser. Foi, por isso, que reunimos, num capítulo especial, esses jogos que dominam todos os outros, a par dos *jogos de acção*, preferidos pelos rapazes, quer nas ruas, quer nos pátios das escolas. Chamámos-lhes *jogos de perícia*, por demandarem, para que um jogador se imponha, atenção, reflexos prontos e coordenação cérebro-mão, muitas vezes aliados a destreza física, fruto dum treino aturado. Dentre estes jogos, o que goza, actualmente, de maior favor, principalmente entre a população escolar feminina, é o *jogo das pedrinhas* ou *dos cinco saquinhos*, que, hoje, se encontra espalhado por todos os continentes.

## JOGO DAS PEDRINHAS

O *jogo das pedrinhas* parece filiar-se em velhas práticas divinatórias. Aliás, nos antigos tempos, para este passatempo eram usadas sapecas [1] em lugar dos pequenos seixos que lhes sucederam.

O *jogo das pedrinhas* é muito antigo na China, constando, já, dum antigo livro clássico da dinastia *Hón* (漢) (207a.C.-220d.C.), sob o nome de *chak seac* (擲石), *atirar* ou *lançar pedras*.

No Sul, na província de Cantão, este nome veio a ser substituído por *chap chi* (執子), *apanhar pedrinhas*, nome que parece ter vindo a transformar-se, localmente, em *wá chi* (划子).

Este nome, pelo qual o antigo *jogo das pedrinhas* é conhecido pelas senhoras macaenses, parece corresponder à palavra *wá* (划), *raspar* ou *arranhar*, que se refere à acção principal do jogo. Há quem suponha que este nome é uma corruptela de *wai chi* (圍子), por terem sido usadas, dantes, para este jogo, as pedrinhas polidas do curioso jogo de tabuleiro chinês, conhecido por este nome, e, entre nós, por *xadrez do cerco*. Aliás, para o jogo das pedrinhas, parece que, noutros tempos, várias peças duras foram usadas além dos seixos, das sapecas e das peças do *wai chi* (圍子). Até com botões e fragmentos de tijolo, se podia desenrolar uma animada competição.

### 1 — WÁ CHI (划子)

Embora este jogo, pela sua antiguidade, pareça ser de origem chinesa, a verdade é que já eram conhecidos, na Europa, antes de Cristo, passatempos seus congéneres. Duzentos anos antes de Cristo, jogava-se, na Grécia, aos *ossinhos*, jogo de que existe, hoje, um curioso testemunho no Museu de Berlim, uma obra de arte atribuída a Pólicles. Este *jogo dos ossinhos* aproveitava, ao que parece, astrágalos de carneiro e consistia, também, no seu arremesso ao ar, o que exigia perícia e adestramento. Parece ter sido este jogo dos astrágalos, o que perdurou na *tava* ou *taba* espanhola [2]. Também nas ruínas de Herculano foi descoberta uma monocromia assinada por Alexandre Ateniense [3], que representa duas deusas a *jogar às pedrinhas*, e três outras a assistir.

Actualmente, os jogos deste tipo estão, extraordinàriamente difundidos pelo Mundo, tendo penetrado, até, nas civilizações mais primitivas. Entre os Macondes

---

(1) Ainda hoje, nas ruas de Macau, podemos encontrar invisuais que lêem a sina, interpretando sapecas, que fazem saltar duma pequena carapaça de tartaruga. As cinco ou sete sapecas, dantes utilizadas neste jogo, perduraram nas actuais pedrinhas ou saquinhos, que mantiveram o número cinco, número fausto da cosmogonia chinesa.

(2) No Brasil meridional, os gaúchos divertem-se, ainda nos nossos dias, com um jogo chamado *tava*, que parece derivar da *taba* espanhola. Este jogo consiste em atirar, ao ar, alguns ossos, geralmente astrágalos de certos animais, ganhando-se ou perdendo-se consoante estes caiem sobre a sua parte côncava ou convexa.

(3) Esta artística peça encontra-se, actualmente, no Museu de Nápoles.

de Moçambique, por exemplo, recolheu, M. Viegas Guerreiro, uma forma de jogar, muito semelhante, conhecida por *wa vanamako* (1). Também, na Zambézia, as mulheres indígenas se divertem a jogar *má gó* (2), de forma igualmente semelhante às *cinco pedrinhas*.

Em Macau, nos nossos dias, o antigo *wá chi* (刬子) está, pràticamente, esquecido. As crianças substituíram-no pelos *cinco saquinhos*. Contudo, muitos macaenses de meia idade ainda o recordam como um dos jogos muito populares da sua infância.

O *wá chi* (刬子) tem duas modalidades: uma, parece ter sido, apenas, a favorita das crianças chinesas, ao passo que a outra, a mais conhecida e preferida pelas crianças portuguesas de Macau, tinha o nome especial de *tai kai* (大雞), *galinha grande* ou *mãe galinha*, ou, ainda, *tai chi tai kai* (大子大雞), o que corresponde, em tradução livre, a *galinha e os seus filhinhos*.

## 2 — TAI KAI (大鷄)

Para este passatempo cada jogador arranja cinco pares de pedrinhas pequenas, que correspondem a 10 *pintainhos*, uma maior, que corresponde à *mãe galinha* (3), e, além destas, ainda uma outra pedra a que chamam a *guia*. Os jogadores, que podem ser em qualquer número, e que, às vezes, *disputam verdadeiras partidas* (4), começam por dividir-se em dois grupos, acocorando-se ou sentando-se, depois, em redor das suas pedras, que juntam num monte, colocando as *mães* ao de cima e deixando as *guias* de parte. Por meio do *chai feng* (猜 *feng*), sorteiam o número de ordem dos jogadores. O primeiro deles lança, então, ao ar, a sua *guia*, e enquanto ela vier a cair, deve, ràpidamente, espalhar, o mais possível, as pedras do monte, apanhando, ainda no ar, a pedra que atirou. Se o conseguir, terá direito a jogar segunda vez, o que consiste em atirar de novo, ao ar, a sua *guia*, apanhando, enquanto ela sobe e desce, o maior número de pedras espalhadas, *sem tocar* nas outras que não puder apanhar. Se o conseguir, guardará essas pedras para si e dará a vez ao segundo jogador. Se não conseguir apanhar, no ar, a *guia*, ou não conseguir apanhar algumas das pedras espalhadas, sem tocar nas restantes, ficará *morto*, o que corresponde a ficar imediatamente fora de jogo.

No final, isto é, quando estiverem esgotadas todas as pedras, far-se-á a contagem. Cada *pintainho* vale uma unidade, ao passo que cada *pedra mãe*, isto é, cada *galinha*, vale 5 ou 10 pares de *filhos*, conforme combinação prévia.

Se se disputar segunda partida, já não é preciso sortear, por meio do *chai feng* (猜 *feng*), a ordem dos jogadores. Fica em primeiro lugar o que tiver ganho o jogo anterior, em segundo, o que tiver conseguido juntar, a seguir, maior número de pedras e, tiver, portanto, totalizado maior número de pontos, e, assim, por diante.

---

(1) M. Viegas Guerreiro — *Os Macondes de Moçambique* — IV Vol., pág. 97

(2) Fernando César Pires de Lima — *Contribuição para o estudo do Folclore de Moçambique* — Actas do Congresso de Etnografia — IV Vol.

(3) — Há jogadores que disputam este jogo com 10 pares de *pintainhos*, juntando, portanto, cada um, vinte e uma pedras. Aliás, o número obrigatòriamente par, de pedras, depende de combinação prévia.

(4) — *Jogar em partidas* significa *jogar a parceiros*, em grupos, e não individualmente.

Para retirar uma ou mais das pedras espalhadas, sem tocar nas restantes ([1]), as garotas tinham curiosas e elegantes posições de mão, que facilitavam a recolha, operação em que algumas estavam bem exercitadas.

Para retirar uma pedra da periferia do monte, *raspava-se* a palma da mão ou um dedo sobre a mesa, o que é conhecido por *chó chi iap* (撓子入), *raspar para dentro*, ou *chó chi chat* (撓子出), *raspar para fora* (Fig. 56).

**Fig. 56 — *Raspar para dentro* e *raspar para fora***

(1) — Nem sempre esta regra era cumprida. Às vezes, as crianças combinavam aboli-la para facilitar o jogo.

Para retirar uma pedra, de entre as outras do monte, a posição era diferente e conhecida por *nim chi* (拈子), *tirar com cuidado* (Fig. 57).

Quando restavam poucas pedras podiam apanhar-se todas, duma só vez, o que recebia o nome de *lap* (拉).

Se duas pedras estivessem bastante afastadas, a operação era curiosa, pois consistia em fazer-se *saltar*, rapidamente, a mão, de uma para a outra, enquanto a *guia* ia no ar. Era o chamado *t'iu* (挑), *saltar* ([1]).

**Fig. 57 — *Tirar com cuidado***

As pedras, porém, magoavam as mãos, e foram, por isso, substituídas por saquinhos cheios de sementes de esponjeira([2]), que as pequenitas recolhiam na Colina da Guia, das vagens secas, ali muito abundantes.

De dois grupos de cinco pedrinhas, passou-se a um grupo só, o que simplificava a acção, conquistando, em breve, o mundo feminino.

Além das sementes de esponjeira, que são muito leves, usavam-se, também, seixos polidos, dos que são vulgarmente empregados nas jardineiras ([3]), pedras do *xadrez de cerco*, e, mais tarde, *mungo* (feijão verde) ([4]), ou, mesmo, arroz.

Os *cinco saquinhos* passaram a ser um jogo de meninas, tendo os *jogos de pedrinhas* ficado reservados aos rapazes que, a pouco e pouco, os vieram a abandonar.

O *jogo das pedrinhas* chegou, nos anos 20 e 30, a constituir uma verdadeira paixão entre as meninas, para arrelia das velhas avós conservadoras, que as repreendiam frequentemente: *tanto jogá, arroz logo ficá mais caro*. . .

---

(1) Informadora: D. Lília Sapage

(2) *Leucaena glauca*, Benth (Mimosaceae)

(3) Por ocasião do Ano Novo Lunar é tradicional, por auspiciosa, a aquisição ou a oferta de *sôi sin fá* (水仙花), *flores do génio da água* (*Narcisus tazetta*, Linn.), cujos bolbos florescem em mais ou menos vistosas jardineiras, sobre seixos polidos.

(4) *Phaseolus mungo*

1.ª *Variante*

Uma variante, das mais praticadas pelas crianças chinesas, em pouco diferia desta forma de jogar.

Cada um dos *contendores* apresentava um número igual de pedras e, entre estas, algumas maiores, chamadas *pedras mães* ou *seak mou* (石母), fazendo, com elas, um monte. Uma vez sorteados os jogadores, geralmente por meio do *chai feng* (猜 *feng*), o que tivesse ficado em primeiro lugar lançava, ao ar, uma das pedrinhas, que reservara para o efeito, e que tinha o nome de *chi t'au* (子頭).

Enquanto a lançava ao ar, espalhava as pedras do monte, o mais possível, voltando a apanhá-la na queda. Em seguida, lançava, de novo, a *pedra mãe*, e, enquanto ela subia, devia apanhar uma das pedras espalhadas, sem tocar nas outras. Repetia as jogadas até tocar numa das pedras restantes, quando retirasse mais uma das pedras do monte. Seguia-se-lhe, então, o segundo jogador e assim por diante. Quem, uma vez esgotadas as pedras do monte, contasse maior número de pedras retiradas, ganhava o jogo. Na contagem, cada *pedra mãe* valia 10 pedras das outras. Era por isso que muitos jogadores, com a pressa de as retirarem, perdiam, ràpidamente, a sua vez.

2.ª *Variante*

Na antiga China, de onde este jogo parece ter irradiado para outros pontos da Ásia, havia várias formas de atirar e receber as pedras. Cada uma destas formas tinha diferentes designações, das quais, hoje, encontramos vestígios no corrente *jogo das cinco pedrinhas*, que parece ser uma variante ou uma nova forma inspirada no antigo *wá chi* (划子).

Eram três as operações sucessivas deste jogo.

A primeira, que correspondia à actual maneira de começar a *jogar as cinco pedrinhas*, atirando, ao ar, sucessivamente, cada uma daquelas, apanhando-as na queda, tinha o nome de *postura de ovos.*

O movimento seguinte era caracterizado por se colocarem, as pedras, no chão, junto da mão esquerda, com a palma voltada para baixo, sendo, a seguir, uma das pedras atirada, ao ar, com a mão direita. Durante a queda desta, deviam ser atiradas as outras, uma a uma, também com a mão direita, para debaixo da mão esquerda.

Esta operação, conhecida, hoje, em Macau, por *gaiola* (*meter os pintainhos na gaiola*) (Fig. 58), era designada por *arrumação dos ovos.*

O terceiro movimento consistia em colocar três pedras no chão, conservando, uma quarta, no côncavo do dedo mínimo da mão direita, enquanto se atirava a quinta pedra, ao ar, com a mesma mão. Esta pedra deveria ser apanhada na queda, depois de colocada, no chão, a que estava guardada entre a palma e o dedo mínimo (Fig. 59). A seguir, apanhavam-se as restantes três pedras e a operação repetia-se com a segunda e com a primeira. Este terceiro movimento tinha o nome de *chocar os ovos*, talvez devido ao facto de uma das pedras ser sempre conservada, algum tempo, apertada na mão, recebendo o seu calor.

Fig. 58 — *Gaiola*

**Fig. 59 — Pedrinha prestes a ser lançada ao ar**

A designação dos movimentos deste jogo sugere a sua remota execução por malabaristas, com verdadeiros ovos, talvez de codorniz, o que, feito por inexperientes, seria um verdadeiro desastre (1). Sabe-se, porém, que, entre as meninas, ainda no século passado, este jogo era praticado, sobretudo na China do Norte e na Coreia, com sapecas, em vez de pedras, o que o tornava mais apropriado para os seus dedos delicados.

Em Portugal, este *jogo das pedrinhas*, *cinco pedrinhas*, *pedras*, *bato*, *chocos*, *jogas*, *telhos* e *bodelha* é, também, conhecido por *chinas*. A razão deste último nome estará relacionada com a origem da sua introdução?

## OS CINCO SAQUINHOS

Os *cinco saquinhos* constitui, hoje, em Macau, um jogo preferido pelas meninas dos 8 aos 16 anos. É uma variante do *jogo das cinco pedrinhas*, favorável à conservação da beleza das mãos, cuja delicadeza é um atributo das raparigas de Macau.

Para jogar os *cinco saquinhos*, que, geralmente, se fazem em pano de algodão e se enchem de arroz ou mungo, para permitir maior facilidade no seu manuseamento, há vários tipos de lançamentos, que são uma série de excelentes exercícios de dedos, com vantagem para o desenvolvimento precoce da notável habilidade manual, de que são detentoras as crianças de Macau.

Para começar o jogo, agarram-se os cinco saquinhos e atiram-se ao ar, deixando-os cair no chão ou sobre uma mesa, às vezes sobre os estrados das próprias salas de aula. Se algum dos saquinhos ficar sobreposto, o jogador perderá a vez (2). Se todos ficarem separados uns dos outros, o jogador prosseguirá o jogo, que consiste, pelo menos, em quatro provas, que só podem suceder-se, desde que, em cada uma delas, o jogador consiga sair-se bem.

1.ª — Atirando, um dos saquinhos, ao ar, de cada vez, o jogador terá de apanhar todos os outros, que estão sobre a mesa, um a um, mantendo, na mão contrária, os que já tiverem sido lançados e apanhados no pequeno lapso de tempo que demora, o saquinho atirado, a elevar-se e a cair. Enquanto este saquinho sobe e desce, algumas meninas batem, levemente, uma pancada na mesa, com as pontas dos dedos. Noutros casos, em lugar de se conservarem, os saquinhos, na mão esquerda, vão-se deixando cair, um a um, o que depende de combinação prévia.

2.ª — Atirando-se, primeiramente, um dos saquinhos, ao ar, apanha-se, da mesa, um dos que estão sobre ela, enquanto o saquinho lançado sobe e desce. Depois, atira-se um outro saquinho e apanham-se dois. Finalmente, atira-se, de novo, um saquinho, apanhando-se os dois restantes.

3.ª — Enquanto se atira um saquinho ao ar, apanha-se um dos que estão sobre a mesa. Depois, enquanto se atira mais um dos outros, ao ar, apanham-se os três restantes.

---

(1) Não encontrámos, contudo, qualquer referência a esta prática, com ovos verdadeiros.

(2) Esta modalidade depende de combinação prévia. Muitas vezes estabelece-se que os saquinhos podem ficar sobrepostos, mas que, ao retirar-se um dos que ficou por cima, não pode movimentar-se nem fazer mexer, sequer, levemente, qualquer dos que ficou por baixo.

4.ª — Ao atirar-se um saquinho, ao ar, apanham-se os outros quatro duma só vez.

A estas quatro provas, seguem-se as chamadas *flores*.

A palavra *flores*, tão usada em Macau, no sentido de *floreados* ou *variações*, talvez seja uma tradução deficiente de *fá* (化), *transformação*, *variantes*, palavra muito semelhante, tanto no som como na grafia, a *fá* (花), *flor*. Tal facto pode ter levado à adopção do termo, pelos macaenses. Por outro lado pode, também, ser de origem portuguesa, uma abreviatura de *floreados*, palavra tão popular entre nós.

São treze as *flores* que, actualmente, se sucedem, em Macau, no *jogo dos cinco saquinhos*:

1 — *Escolha* ou *kán chi* (揀子) — Atiram-se os cinco saquinhos sobre a mesa, como para se iniciar o jogo. Um dos parceiros escolherá um deles, certamente o que lhe parecer encontrar-se em situação mais difícil para a sequência das *flores*. O jogador terá, então, de atirar o saquinho escolhido, ao ar, e no pequeno intervalo que dura a sua subida e queda, terá de apanhar os outros quatro, que estão sobre a mesa, duma só vez, recolhendo, aquele, ainda no ar (Fig. 60).

**Fig. 60 — *Escolha***

2 — *Agulha* ou *chün chám* (穿針) — Com os dois dedos, indicador e polegar da mão esquerda, o jogador agarra um dos saquinhos e, com a mão direita, tem de atirar, ao ar, os outros, um a um, passando por aquele intervalo. Enquanto atirar o último saquinho, ao ar, o jogador tem de agarrar os outros três, que já passaram e caíram sobre a mesa, ficando, no final, com os quatro na mão direita.

3 — *Tira, larga* ou *apanha e larga* ou *lai chi* (瀨子) — Começa-se por atirar os cinco saquinhos sobre a mesa, procedendo-se, então, ao mais curioso

dos exercícios, que requer atenção e, sobretudo, coordenação de movimentos. Ao atirar-se, ao ar, um saquinho, apanha-se um outro da mesa. Com os dois saquinhos na mão, atira-se um, ao ar, e, ao mesmo tempo que se larga o outro, apanha-se um terceiro saquinho. Repete-se o exercício até se terem lançado, ao ar, os cinco saquinhos, um de cada vez. Ao lançar-se o último, larga-se o que se tinha na mão, mas não se apanha mais nenhum. Este é, de novo, atirado ao ar, e, em seguida, têm de apanhar-se, duma só vez, todos os quatro que estavam sobre a mesa.

4 — *Manteiga* (1) — Ao atirar-se, ao ar, um dos saquinhos, agarra-se um, da mesa, ficando-se com dois na mão, depois de se receber, no ar, o que se lançara. Atiram-se, então, ao ar, estes dois e apanha-se um, ficando-se com três na mão. Repete-se a operação, lançando-se os três saquinhos e apanhando-se mais um. A seguir, lançam-se os quatro saquinhos, ao ar, ficando-se com cinco na mão. Lançam-se, mais uma vez, ao ar, os cinco saquinhos, apanhando-se um só e deixando-se cair os quatro restantes sobre a mesa. Volta-se a atirar este saquinho, que se apanha no ar, e, durante a sua subida e queda, apanham-se, duma só vez, os quatro que estavam sobre a mesa.

5 — *Junta* ou *sêc sai* (食晒), *come tudo* — É semelhante ao exercício anterior. Contudo, só se atira um dos saquinhos, ao ar, de cada vez, ficando-se com os outros na mão, até se esgotarem todos os cinco. Depois, atiram-se todos os cinco saquinhos, ao ar, apanhando-se só um. Por fim, atira-se, este, de novo, ao ar, apanhando-se, de sobre a mesa, os restantes quatro, duma só vez.

6 — *Gaiola* — Com a mão esquerda forma-se a *gaiola*, apoiando, no chão ou sobre o tampo da mesa, o polegar e o dedo médio. Para *abrir a gaiola* é preciso atirar, ao ar, um dos cinco saquinhos dispostos sobre a mesa e, antes deste cair, bater, sobre o tampo desta, uma pancada rápida, com a palma da mão direita, a tempo de apanhar o saquinho ainda no ar. Depois, atirando-se mais um saquinho, ao ar, empurra-se, para *dentro da gaiola*, um dos que estão sobre a mesa, e que representam os *pintainhos*, apanhando, ainda no ar, o saquinho atirado. Repete-se a operação até se esgotarem os saquinhos que estavam fora da *gaiola*. Finalmente, *fecha-se a gaiola*, tal como se abriu, atirando o saquinho restante, ao ar, batendo, ràpidamente, com a mão na mesa e apanhando-o na queda. Com esse mesmo saquinho, atirando-o, de novo, ao ar, apanham-se os outros quatro, duma só vez, acabando-se por recebê-lo ainda no ar. Esta é, aliás, a característica dominante de todo o jogo que se baseia no desenvolvimento da agilidade das mãos e na coordenação de reflexos do jogador.

7 — *Pai sán* (拜神), *bater cabeça* (2) — É uma variante considerada muito simples, destinada, sobretudo, às jogadoras mais pequenas e mais inexperientes. Começa-se por juntar quatro saquinhos, dando-se-lhes a forma dum nicho. Atira-se, por três vezes, ao ar, o saquinho restante, apanhando-o na queda e batendo com a mão, na mesa, no intervalo, o que representa as três prostrações da praxe, e, por fim, volta-se a atirar o mesmo saquinho, apanhando, duma só vez, todos os outros.

---

(1) Não é usada, pelas crianças de Macau, a designação chinesa correspondente.
(2) Forma de veneração dos deuses budistas e taoístas, pelos devotos chineses

8 — *Lóc ü* (落雨), *chuva* — Atiram-se, os cinco saquinhos, sobre a mesa, e apanha-se um deles, que se atira, ao ar, deixando-o cair sobre a mesa, como se fosse uma gota de chuva, mas de modo a não ficar sobreposto a qualquer outro. Ao mesmo tempo apanha-se um dos quatro saquinhos, antes que aquele chegue ao tampo da mesa. Atira-se, de novo, este saquinho, ao ar, e repete-se a operação até que todos tenham sido lançados e, sucessivamente, tenham caído sobre a mesa. Por fim, fica-se com um saquinho na mão, o qual se volta a atirar, ao ar, enquanto se apanham todos os restantes quatro, duma só vez.

9 — *Tim si iâu* (點豉油), *tocar no sutate* — Este movimento refere-se ao modo de comer certas especialidades da culinária chinesa, levando-as, com os *fai tchi* (筷子), a tocar no *si iâu* (豉油) (1). Para esta variante, começa-se por atirar, sobre a mesa, todos os saquinhos. Depois, escolhendo-se um deles, atira-se, ao ar, tocando, com o dedo, num dos que estão sobre a mesa, os quais não podem mexer-se nem mudar de lugar, o que é designado, em chinês, por *mou tchi, mou ioc* (冇黐冇郁) (2). Repete-se a operação quatro vezes sucessivas e, por fim, lança-se o último saquinho, ao ar, apanhando-se, todos os outros, duma só vez.

10 — *Má lau seong sü* (馬騮上樹), *o macaco a subir à árvore* — Atiram-se todos os saquinhos sobre a mesa. Começa-se, então, a atirá-los, um a um, ao ar, com a mão direita, à medida que se vão apanhando com a mão esquerda, que acaba por ficar segurando quatro. Nessa altura, o último saquinho que a mão direita apanhou do chão, é, de novo, atirado, ao ar, e apanhado sobre a mão esquerda, de modo a segurar os quatro, que aí se encontram, e, ainda, o quinto, ao cair (3).

11 — *Côc fá* (菊花), *crisântemo* — Lançam-se os cinco saquinhos sobre a mesa. Atira-se, um deles, ao ar, juntando-se, ràpidamente, todos os outros, enquanto aquele sobe e desce, a tempo de ser apanhado no ar. Repete-se a operação, por três vezes. A seguir, atira-se, de novo, um dos saquinhos, ao ar, mas, em lugar de os juntar, afastam-se, os quatro restantes, uns dos outros. Repete-se, também, por três vezes, esta operação. Finalmente, atira-se um saquinho, ao ar, apanhado-se, todos os outros, duma só vez.

12 — *Pá chim peáng* (拍煎餅), *bater e fritar os bolos* — Esta modalidade parece ser, apenas, uma variante do *tim si iâu* (點豉油). Colocam-se, os quatro saquinhos, em fila, atirando-se, o quinto, ao ar, e tocando-se, com a ponta do dedo indicador, em cada um daqueles, enquanto o outro se encontra no ar. Repete-se a operação quatro vezes. Finalmente, atira-se, de novo, o quinto saquinho, ao ar, apanhando-se, todos os outros, duma só vez.

13 — *Cheng kan* (稱斤), *pesagem* — Na sua forma mais frequente, a *pesagem* consiste em colocarem-se, os cinco saquinhos, nas costas da mão, atirando-os, ao ar, e apanhando-os, na queda, sobre a palma da mesma mão

---

(1) Molho de feijão soja fermentado, tempero muito utilizado pelos chineses, que, sempre, se encontra na mesa das refeições, em pequenos pratinhos, junto de cada tijela.

(2) Esta frase cantonense significa, literalmente, *não se pode juntar nem mexer*.

(3) As formas 7, 8, 9 e 10, das *flores*, são mais usadas pelas crianças chinesas. Quando são empregadas pelas macaenses, os seus nomes raramente são traduzidos em português.

aberta. Se algum dos saquinhos não or apanhado no ar, o jogador perde a vez. A seguir, colocam-se os cinco saquinhos na palma da mão e atiram-se, todos, ao ar, procurando apanhá-los na queda, mas por cima, o que não é uma operação fácil. Se o jogador conseguir apanhar, desta forma, os cinco saquinhos, considera-se que *pesou* ou *obteve cinquenta cates*. Se apanhar dois ou três, contará, apenas, vinte ou trinta, já que se considera, cada saquinho, pesando dez cates, o que corresponde, aproximadamente, a seis quilos (1).

A *pesagem* é, por vezes, substituída pela chamada *contagem de pontos*, que, aliás, lhe equivale. Para isso atiram-se, ao ar, os cinco saquinhos, apanhando-se o maior número deles, em queda, com as costas da mão. Atiram-se, mais uma vez, ao ar, com um golpe da mão que os recebeu (a direita geralmente), e apanham-se de novo, no ar, mas, desta vez, com a palma da mão. Vê-se quantos saquinhos *restaram*, isto é, quantos foram apanhados. Esse número será o número final de pontos do jogador respectivo. O primeiro dos jogadores que completar o número de pontos convencionado, como necessário para ganhar, será o vencedor. Se cada saco valer um ponto, estabelece-se, geralmente, como pontuação máxima, 10 pontos. Se cada saco valer 10 pontos ganhar-se-á aos 100 pontos ou, mesmo, aos 1000, se os jogadores acharem que dispõem de muito tempo para brincar.

## AS TAPAS

*Tapa* é o nome hoje atribuído, pelos portugueses de Macau, a todos os jogos que se baseiam no arremesso e deslocação duma malha, geralmente uma pedra achatada, sobre um desenho traçado no chão, na maioria das vezes sulcado apenas sobre um solo móvel.

Qual será a origem desta designação local, para um divertimento tão popular na Europa e, aí, conhecido por nomes tão diferentes? (2)

*À priori*, pareceria que a designação local de *tapas* seria uma adaptação da expressão chinesa *tá pá*, sendo *tá* o indicativo de acção e *pá*, alvo ou meta. *Tápá* significaria, pois, *um jogo de atirar ao alvo* (3).

Contudo, estes jogos, que têm nomes próprios em chinês, muito diferentes de *tapa*, parece não serem originários da China. Consta, até, que, só nos fins do século passado, foram introduzidos em Macau.

Hoje, além dos conhecidíssimos *jogos do avião*, da *macaca* e da *semana*, existem, localmente, as mais diversas variantes de *tapas*, muitas delas, possìvelmente fruto da imaginação local e, talvez, inspiradas nos numerosos jogos de tabuleiro, que

---

(1) Um cate equivale a 604,79 gramas.

(2) O *jogo da tapa* que se tornou, ao que parece, universal, adoptou, nos vários pontos do Mundo, os nomes mais diversos e imprevistos: *academia*, *cademia* ou *avião*, *amarela* ou *amarelinha*, no Brasil, possìvelmente deturpação de *marelle; la peregrina*, em Porto Rico; *luche*, ou *el canjon*, no Chile; *rayuela* ou *tejo*, na Argentina; *reina mora*, *pata coja*, *infernáculo*, *coscojita* ou *coxcojilla*, em Espanha; *marelle*, em França; *jogo do homem*, *da mulher*, *da macaca do diabo* e *do gargalo*, em Portugal.

(3) Este termo não é usado, pelos chineses, pelo que achamos não estar na origem da palavra. Pelo contrário, *tap*, que significa *bater*, *atirar*, pode, mais lògicamente, ter dado o nome local ao jogo, se pretendermos ser chinesa a origem da palavra. Os chineses usam, aliás, este termo *tap* (搭), num jogo de moedas, conhecido por *tap sin* (搭仙).

são dos passatempos predilectos dos chineses.

É de recordar que a velha *taba* ou *tava* do Ocidente é um jogo correspondente ao velho *talus* romano, que era uma variante do *jogo das pedrinhas*, muito popular entre os soldados da velha Roma, que o espalharam pela Europa ([1]).

Por outro lado, em francês, a palavra *tape* significa *malha*, ou *taco* e o jogo que parece estar na origem das várias *tapas* de Macau era dos mais populares em França, nos fins do século passado, constando de alguns dos livros de jogos, recolhidos por autores franceses dessa época.

A cultura francesa, sempre influenciou, de certo modo, os gostos dos portugueses. Contudo, tal forma de brincar não é conhecida, em França, por este nome, mas sim por *marelle*. E, assim, não é de rejeitar a hipótese de ter entrado, em Macau, a francesa *marelle*, transformada em *tape* ou *tapa*.

Por outro lado, o substantivo português *tapa* corresponde a um círculo de madeira, que, dantes, servia para tapar as bocas das peças de artilharia.

Estes círculos poderiam ter sido, outrora, usados como malhas, em jogos de arremesso, pelos soldados, nas suas horas de ócio.

Em inglês, *tap* corresponde a um pequeno golpe ou pancada. Será esta a palavra que deu origem à discutida *tapa* macaense, já que muitas palavras do *patois* de Macau derivam de palavras inglesas?

Encontramo-nos, como se vê, em presença duma curiosa coincidência de termos que nos põe em dúvida quanto à origem da palavra *tapa*, atribuída, em Macau, aos jogos de arremesso de malhas e, depois, generalizada a todos os jogos que pressupõem um desenho feito no chão, sobre o qual se corre ou salta.

É nossa opinião, porém, que a palavra *tapa* não provém de nenhuma destas fontes, tendo, outrossim, derivado dum curioso jogo gráfico, muito popular em Macau, nos fins do século passado, antes de terem entrado, na Província, os actuais jogos da *semana* e do *avião*, de influência europeia, e que, é muito possível, tivessem vindo a receber, localmente, por influência daquele, a designação de *tapa*, nos nossos dias. As meninas de então, brincavam, nos seus recreios, com pedrinhas, riscando, no chão, um esquema muito simples: duas paralelas atravessadas por uma perpendicular.

Este jogo consistia em colocar três pedrinhas seguidas, quer na vertical, quer na horizontal, resumindo-se toda a acção em procurar impedir o adversário de colocar as suas pedras, por interposição de outra, *tapando-lhe o jogo*. Segundo a nossa informadora ([2]), era preciso viveza *p'ra nã perdê e tapá o caminho ao parceiro*. Daí, o nome de *tapa*, por que era conhecido este jogo, em Macau, pelo menos há cerca de 70 anos.

Mais tarde, ao entrarem, em Macau, novas maneiras de brincar, baseadas em gráficos traçados, também no chão, e sobre os quais se faziam deslocar pedras, é natural que o mesmo nome tenha sido adoptado.

Supomos, no entanto, que a palavra *tapa*, usada pelas antigas senhoras de Macau, e que, estas, julgam derivar da finalidade do jogo, *tapá caminho*, seja a

---

(1) Aliás, é de admitir que o *talus* romano tivesse sido também o inspirador dos jogos de dados.

(2) D. Ana Maria Vital (83 anos de idade)

adopção simples da palavra malaia *tapak*, que corresponde a um tabuleiro riscado para qualquer xadrez ou jogo gráfico.

Em Malaca, os *cristãos* (1) não utilizam, actualmente, a palavra *tapa* para o *jogo da macaca* e *do avião*, que, ali, praticam, certamente por conhecerem o seu real significado, uma vez que falam, fluentemente, o malaio, além do inglês e do tradicional *papiá cristã*. Porém, uma das nossas informadoras de Malaca (2), ao exemplificar, para nós vermos, como se jogava, ali, o *avião*, chamou *tapá (tapak)* ao *risco* e afirmou que *pisá tapá*, *pisar os riscos*, fazia perder.

Sendo tão variados os nomes pelos quais os jogos do género das *tapas* macaenses são conhecidos nos mais diversos pontos da Terra, mais difícil se torna admitir qualquer hipótese sobre a sua possível origem.

Tem-se admitido que os jogos deste tipo têm uma origem grega, na *efetinga*, jogo que consistia em atirar pedras a um alvo.

Segundo Júlio Polux, jogos deste tipo, eram, também, conhecidos dos antigos gregos, com o nome de *ascolias*, sendo, entre os romanos, conhecidos, também, por *jogos do odre*.

J. Imbelloni (3) considera os gráficos dos jogos infantis, reminiscências de representações de templos ou lugares sagrados, que, em tempos remotos, serviam de base a práticas divinatórias. O mesmo autor compara o esquema do *jogo do avião*, na Argentina, com o traçado dos *sephiroth*, próprios da cosmologia da *kabbala*.

Em muitos destes jogos, a presença do *Céu* parece confirmar a opinião deste autor.

Na América latina, entre as relíquias dos Aztecas (4) e dos Mayas, foi recolhido um jogo muito antigo, cuja origem parece filiar-se em velhos cultos cosmogónicos, conhecido por *jogo de palma*, *tlachtli* e *pok-ta-pok* (5).

Para se jogar o *pok-ta-pok* delimitava-se um campo e traçava-se-lhe, a meio, uma linha divisória. O jogo consistia, apenas, em fazer, cada grupo de jogadores, os possíveis por arremessar, para o campo adversário, uma pesada péla, sem lhe tocar com as mãos nem com os pés.

Este jogo, tal como um outro jogo popular azteca, o *patolli*, jogo de dados com um grande tabuleiro riscado no chão, sobre o qual se deslocavam pequenas pedras coloridas, de casa em casa, até voltar ao ponto inicial, era um jogo de significação esotérica, semelhante a certos jogos indianos e chineses. O campo do jogo do primeiro correspondia ao *Universo* e a péla a um *Astro*, o *Sol* ou a *Lua*, ao passo que o do segundo se apresentava dividido em cinquenta e duas casas, equivalentes ao número de anos do ciclo divinatório e solar.

---

(1) Descendentes de antigos portugueses, cuja *alcunha* (apelido) conservam.

(2) D. Christie de Mello — *Lorong Pantai, 156-Malaca*

(3) *Concepto ó praxis del folklore como ciencia* — Editorial Humaniore — Buenos Aires, 1942

(4) Cooper Clark (J.) — *Codex Maglicabecehiano*, pág. 80

(5) Muñoz Camargo — *The Maya ball-game Pok-Ta-Pok-Pull*, n.º 4; *Middle American paper*, Tulane University of Louisiana — N. Orleães, 1932

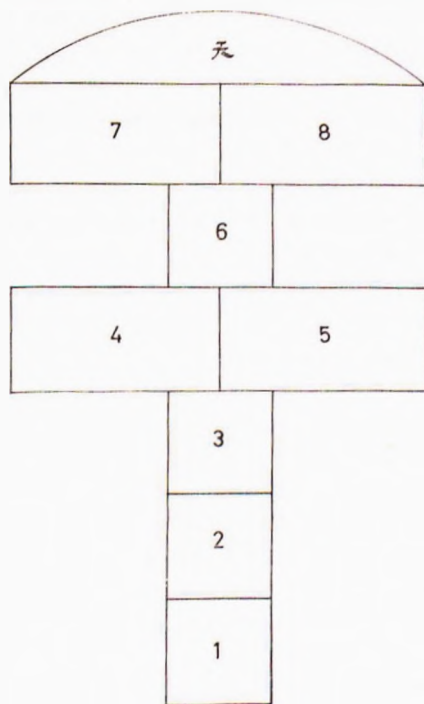
Parece-nos haver francas relações entre estes jogos e as *tapas* dos nossos tempos, sobretudo a *tapa dos dias*, da qual derivam a *semana* e a *tapa das casinhas*, de Macau.

Actualmente, nesta nossa Província, a *tapa* é um dos velhos passatempos que gozam, ainda, de grande popularidade. É muito frequente verem-se, pela Cidade, desenhadas ou riscadas pelo chão, numerosas *tapas*. Umas grandes, outras pequenas, revelando umas, a mão firme de quem as traçou e habilidade para o desenho, outras fazendo-nos pensar num desenhador de poucos anos. *Tapas* pequeninas e irregulares, para crianças de pouca idade, *tapas* grandes e geométricas, para jogadores mais velhos. É que, embora este jogo seja mais estimado pelas crianças dos oito aos catorze anos, outras, bem mais jovens, com ele se divertem.

São muitas e variadas as *tapas* de Macau. Contudo, a mais popular, é o inesquecível *avião*, da nossa infância.

I — TAPA AVIÃO

Conhecido, entre os chineses, por *hó fei kei* (荷飛機) ou *tiu fei kei* (跳飛機), *saltar o avião*, nome nìtidamente traduzido da designação portuguesa, este jogo disputa-se, geralmente, entre os chineses, com um molho de cordéis, fios de contas ou missangas, de preferência à pedrita chata ou ao mosaico, habitual entre as crianças portuguesas. O jogo, disputado com *malhas* leves, é considerado mais emocionante por ser mais difícil acertar, assim, nas casas pretendidas.

**Fig. 61 — *Tapa avião* de asas rectas**

As regras deste jogo, em Macau, são muito semelhantes às da Metrópole. As grandes diferenças residem, apenas, na marcação do *Céu* e da *Terra*, no registo de pontos e na sinalização das casas ganhas, onde se verifica nìtidamente, a influência chinesa.

Consideremos o esquema da figura 61.

Cada jogador começa por atirar a sua malha para a casa a que corresponde o número 1 e, depois, sucessivamente, a vai atirando para as várias casas numeradas de 1 a 8, indo buscá-la, de cada uma das vezes, saltando, a pé coxinho, sem pisar os riscos, apenas podendo descançar nas casas 4 e 5 (pé direito na casa 5 e esquerdo na casa 4, na ida, e o contrário no regresso) e nas casas 7 e 8 de forma análoga. Uma variante consiste em cada jogador percorrer o desenho, sempre olhando para o *Céu*, o que torna a deslocação muito mais difícil, como é óbvio.

Uma vez sorteados os jogadores, geralmente por *chai feng* (猜 *feng*), o primeiro, a quem a sorte couber, deverá arremessar a malha para a primeira casa, onde, em geral, todos acertam. Saltando, a pé coxinho, para a casa número *dois*, deve prosseguir até à casa número *oito*, regressando, para apanhar a malha, sempre a saltar sem pisar os riscos e sem colocar ambos os pés na mesma casa, nem qualquer dos pés na casa onde a malha se encontrar.

Se o conseguir, lançará a malha para a segunda casa, e, assim por diante, até falhar. Nessa altura suceder-lhe-á o segundo jogador.

Se for possível, porém, ao jogador, percorrer todas as casas até à oitava, deverá, então, colocar o pé esquerdo nesta casa e o direito na vizinha casa número *sete*, e, de costas para o semicírculo que representa a *Terra*, à esquerda, e o *Céu* à direita, deve atirar a malha para trás de si, *olhando para o Céu*, isto é, para cima.

Os companheiros de jogo gritam então: — *Céu*! (ou *Terra*!) conforme a malha tiver caído numa casa ou noutra.

O jogador, tacteando, tem de apanhar, a malha, de costas, sem passar com a mão sobre qualquer risco. Se o conseguir, ganha o direito a *conquistar uma casa*. Para isso voltará ao princípio, isto é, ao traço limitante do quadrado *um* e, daí, lançará a malha para uma das casas à sua escolha, geralmente uma casa próxima, na qual lhe será mais fácil acertar. Se assim suceder, essa casa ficar-lhe-á pertencendo e terá, então, o direito de não deixar passar por lá os companheiros, durante a prossecução do jogo. Se a interdição da passagem dificultar, grandemente, a sequência do jogo (1), poderá, esta, ser levantada, pelo *proprietário* da respectiva casa, que, para isso, traçará um pequeno corredor por onde poderão passar os outros jogadores.

Para se assinalar o direito de posse é costume desenhar-se o sinal 井, *chéang*, que significa *poço*, sinal muito comum à porta das antigas casas de Macau que possuem um poço privado.

Muitas das crianças portuguesas da Província, por ignorância da escrita chinesa, chamam, ao carácter 井, *chéang*, um *cifrão*, e, por isso, é frequente ver-se, em certas *tapas*, desenhado o sinal $ em lugar do sinal 井.

Parece que a razão pela qual se escolheu o sinal 井, *poço*, para assinalar uma casa adquirida, se baseia não só na sinalização das casas de Macau, que possuem poços, com este símbolo, mas que significa, também, que a casa não arderá se lá cair a malha doutro parceiro, pois se tal suceder, pelas regras do jogo, a casa *arderá* ou

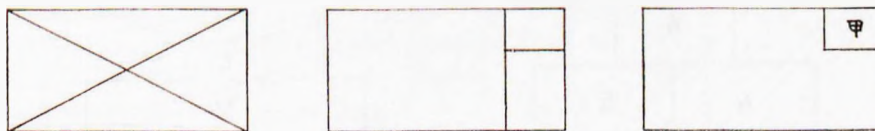



**Fig. 62 — Diferentes modos de assinalar uma *casa* no jogo da *tapa***

*desmoronar-se-á*. De acordo com esta segunda acepção, as crianças chinesas tendem, actualmente, a marcar as casas que vão conquistando, com o sinal 甲, *kap*, que significa *couraça*, *protecção* (Fig. 62).

Quem conseguir conquistar um maior número de casas, ganhará o jogo.

(1) Este caso verifica-se, geralmente, quando o desenho é muito grande e, por isso, se torna difícil saltar sobre uma *casa* sem tocar nos riscos limitantes.

*Variantes*

1.ª — O arco desenhado na parte anterior do jogo pode representar-se dividido em *Céu* e *Terra*, como no esquema da figura 63.

2.ª — As linhas limitantes das casas 4, 5, 7 e 8 podem ser curvas e não rectas (Fig. 63).

3.ª — Quando se apanha a malha caída na zona *tei* (地), *Terra*, pode-se fazê-lo de bruços, olhando para o chão, ao passo que, quando a malha cair na casa *tin* (天), *Céu*, deverá ser apanhada *olhando para o Céu*, isto é, de costas para a malha, de cócoras, e debruçando-se, o jogador, para trás, o que se torna muito mais difícil de conseguir.

4.ª — Depois de se apanhar a malha na casa *tei* (地) ou *tin* (天), o jogador, de pé, e dentro dessa casa, terá de reiniciar o jogo *de diante para trás*, isto é, começando-o na casa 8 e prosseguindo-o até à casa 1, antes de adquirir o direito a conquistar uma casa. Se estiver com os pés assentes na casa *Céu*, terá de actuar, sempre, de costas, como atrás se descreveu. Se estiver, porém, com os pés assentes na casa *Terra*, procederá, sempre, de frente, o que se lhe tornará muito mais fácil.

5.ª — Uma quinta variante consiste em serem necessárias *flores* para ganhar uma casa. Estas *flores*, que se combinam antes de se iniciar o jogo, são, geralmente, comuns a outras *tapas*.

**Fig. 63 — *Tapa avião* de asas curtas**

**Fig. 64 — Variante da *tapa avião*, de Macau**

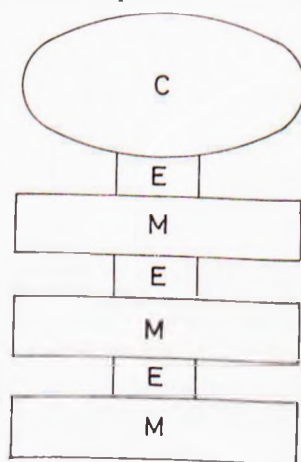



**Fig. 65 — *Jogo da mulher***

6.ª — Uma outra variante da *tapa avião* consiste no traçado de duas casas adicionais (as casas 9 e 10), para além do *Céu* e da *Terra*, que, neste caso, são, também, dois quadrados (Fig. 64).

A *tapa avião* parece ter sido um jogo recente, inspirado no tradicional *jogo da mulher* (Fig. 65), ainda há poucos anos popular nas aldeias metropolitanas (1).

### *AS FLORES*

As *flores*, no sentido de *floreados*, consistem numa série de provas de destreza, exigidas como complemento obrigatório para a marcação de casas, que levarão à vitória. A maioria das *flores* costuma ser de invenção de momento e, geralmente, combinam-se antes de se iniciar o jogo.

As *flores* mais frequentes, nos nossos dias, são, porém, as seguintes:

1 — *Máng kong* (盲公), *o cèguinho* — Olhando para o *Céu*, o jogador terá de percorrer todas as casas sem pisar os riscos.

2 — Entrar com o pé esquerdo na casa 1 e percorrer todo o jogo, a pé coxinho, saltando todas as casas em corrida, até à última, e reiniciando, ali, os saltos, sempre a pé coxinho, mas, desta vez, sobre o pé direito, até regressar à casa inicial.

3 — Apoiando um pé em cada uma das casas vizinhas, 1 e 8, 2 e 7, 3 e 6, 4 e 5, o jogador, saltando, sempre, de costas, deverá *ir e voltar*, sem nunca pisar os riscos.

4 — Com a malha apoiada no peito do pé, o jogador deverá *ir e voltar*, isto é, percorrer, todo o jogo, a pé coxinho, sobre o outro pé livre, mantendo a marca ou uma pedra, para o efeito escolhida, sempre em equilíbrio, apenas podendo colocar, no chão, os dois pés, nas casas 4, 5 e 8. Este exercício, parecendo fácil, não o é, exigindo grande coordenação de movimentos, para a malha não cair.

No fim de se fazerem todas as *flores*, anteriormente combinadas, para ganhar uma casa é preciso, ainda, atirar-se, a malha, ao acaso, utilizando a mão ou o pé, e mantendo-se, o jogador, sempre de costas. Se a pedra lançada ficar sobre um risco, o jogador não logrará alcançar a casa ambicionada, apesar de ter cumprido, com destreza, todas as *flores* exigidas.

**Fig. 66 — Esquema do jogo brasileiro conhecido por *academia***

Segundo Veríssimo de Melo, no Brasil, ao jogar a *academia*, que é um jogo activo, semelhante ao *avião* (Fig. 66), para marcar-se uma *coroa*, o que equivale, em Macau, a marcar-se uma *casa*, assinalavam-se, os respectivos qua-

(1) A. C. Pires de Lima — *Jogos e canções infantis* — Porto, 1943 — pág. 14

drados, com a primeira letra do próprio nome, ou *desenhando*, sobre elas, *flores*. Será dum antigo costume, semelhante em Portugal, que veio o termo de Macau, *fazer flores*, embora se usem, hoje, sinais gráficos, de origem chinesa, muito diferentes, para esse fim?

### 2 — TIU ÔC KEI (跳屋企) ou TIU ÔC CHAI (跳屋仔) (1)

Esta *tapa* é, também, conhecida, nos nossos dias, entre as crianças portuguesas de Macau, por *macaca* ou *maneca* (2), o que difere, totalmente, da designação chinesa, que significa *saltar casas* ou *saltar casinhas* (3).

Esta *tapa* é semelhante ao *jogo do homem* que, em Portugal Europeu, ainda hoje, é muito popular em certas aldeias. Sofreu, porém, algumas variantes curiosas, em Macau.

Para se jogar esta *tapa*, começa-se por se traçar, no chão, um grande rectângulo, dividido, por sua vez, em 6 quadrados, que se numeram como mostra a figura 67-I.

Depois de traçado, no chão, este esquema, sorteiam-se os jogadores, geralmente por *chai feng* (猜 *feng*), e inicia-se o jogo.

O jogador, a quem couber, por sorte, o primeiro lugar, deve atirar, a malha, para a casa 1, e, sem pisar qualquer risco, deve ir empurrando aquela, com a ponta do pé, fazendo-a passar da casa 1 à 2, desta, à terceira, e, assim sucessivamente, sempre a pé coxinho. Se não o conseguir, perderá a vez. Na casa 4 podem apoiar-se os dois pés, tal como na casa 5, mas, uma vez chegado à casa 6, o jogador deve chutar a malha de forma a atingir uma das casas numeradas, que representam dinheiro, expresso em patacas. É nisto que consiste a principal variante de Macau (Fig. 67-II).

Há vários casos a considerar:

1 — Ao atirar a malha, o jogador deverá procurar alcançar a casa 1 000, pois, se o conseguir, terá direito a *comprar, imediatamente, uma casa*.

2 — Se alcançar qualquer dos números 600, 700, 800 ou 900, *junta dinheiro*, pois, só com *1 000 patacas*, poderá *adquirir uma casa*. Alcançará a vitória absoluta quem conseguir, no final dum certo tempo, prèviamente combinado, *comprar* um maior número de casas.

3 — Se a malha sair fora do desenho, o jogador perderá a vez, sem conseguir *amealhar* coisa alguma.

4 — Se, ao arremessar a malha, o jogador a fizer cair na casa assinalada com o carácter 水, *soi*, *água*, todo o *dinheiro*, porventura já *amealhado*, *irá por água abaixo* (4).

---

(1) Em Chinês é, também, designada *hó ôc* (苛屋), *escolher, à sorte, uma casa*, em tradução livre.

(2) Esta palavra parece relacionada com a expressão *fazer uma aneca* (deturpação de *maneca* ou *muñeca*), no sentido de *fazer* (ou *ganhar*) *uma casa*, expressão usual nos arredores de Lisboa.

(3) Algumas crianças de Macau chamam, indistintamente, a todas as *tapas*, *tiu fei kei* (跳飛機), *saltar o avião*.

(4) O mesmo que *ser deitado à água*.

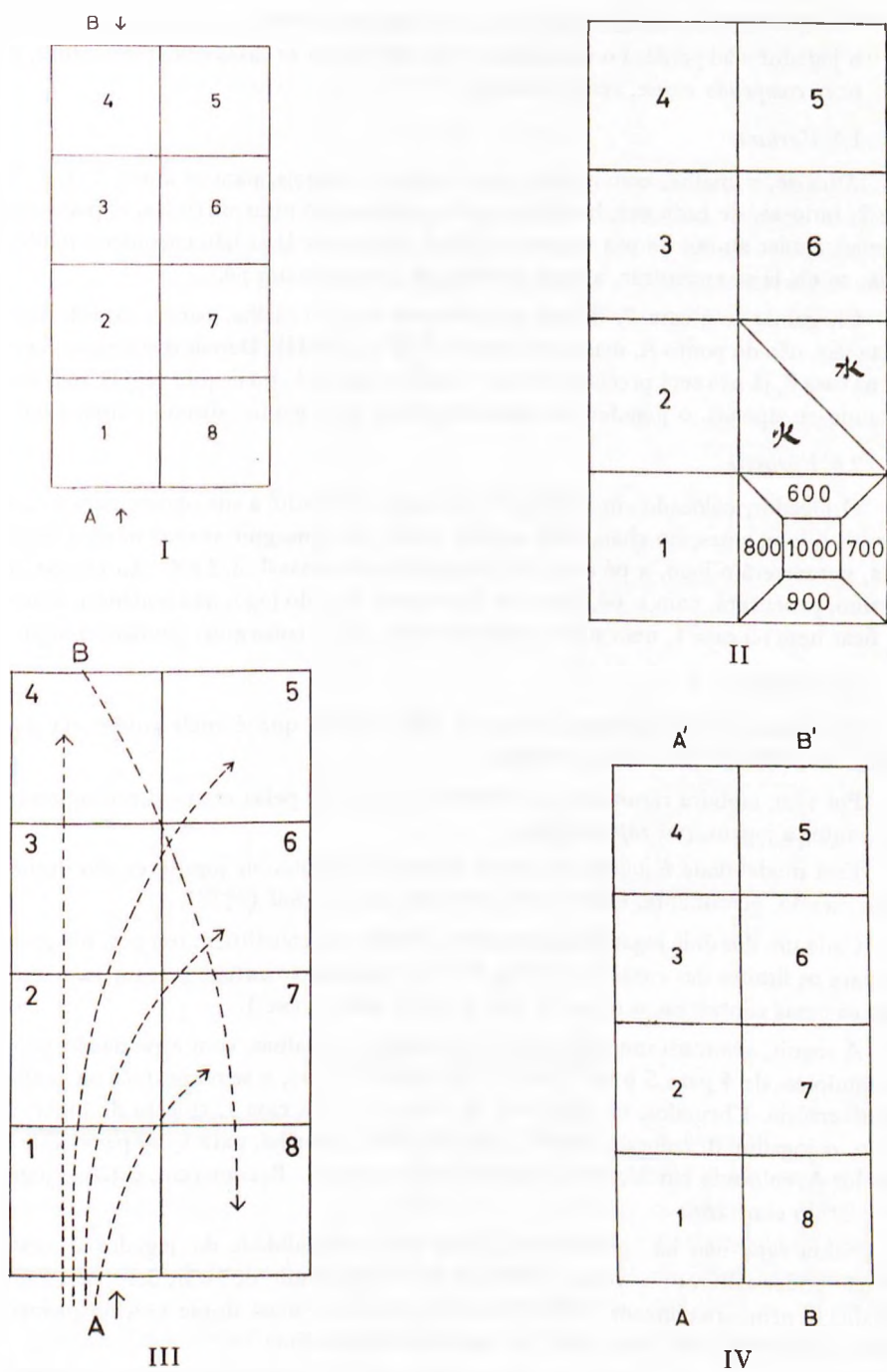



**Fig. 67 — Tabuleiros de *tapa casinha***

5 — Se a malha cair, porém, na casa assinalada com o carácter 火, *fó*, *fogo*, o jogador não perderá o *seu dinheiro*, mas sim todas as casas que, porventura, já *tiver comprado* e que, assim, *arderão*.

1.ª *Variante*

Atira-se, a malha, com a mão, para a casa 1. Depois, para as casas 2, 3, 4, 5, 6 e 7, indo-se, de cada vez, buscá-la, a pé coxinho, sem pisar os riscos, e, podendo, apenas, apoiar ambos os pés nas casas 4, 5 e 8, desde que lá se não encontre a malha, pois, se ela lá se encontrar, apenas poderá, ali, apoiar-se um pé.

Chegando-se à casa 7, deverá atirar-se, de novo, a malha, para a casa 8, mas, desta vez, não do ponto A, mas sim do ponto B (Fig. 67-III). Depois disto, se se acertar na casa 8, já não será preciso ir buscar a malha, seguindo quaisquer regras, mas sujeitando-se, apenas, o jogador, às chamadas *flores*, para ganhar direito a uma casa.

2.ª *Variante*

O jogador, colocado em A (Fig. 67-I), lança, abaixado, a sua malha, para a casa 5, raspando-a, antes, no chão, duas ou três vezes. Se conseguir acertar na casa desejada, percorrerá o jogo, a pé coxinho, passando pelas casas 1, 2, 3 e 4. Ao chegar ao destino, procurará, com o pé, lançar a malha para fora do jogo, não podendo, aquela, ficar nem na casa 1, nem sobre qualquer risco. Se o conseguir, ganhará o jogo.

3.ª *Variante*

É, sobretudo, esta variante de jogar a *tapa*, aquela que é mais conhecida por *tiu ôc chai* (跳屋仔), *saltar as casinhas*.

Por isso, embora raramente, é, também, designada, pelas crianças portuguesas, que, aqui, a jogam, por *tapa casinha*.

Esta modalidade é jogada aos pares, sobretudo quando os jogadores são numerosos, sendo, geralmente, estes pares formados por *hó chói* (苛再).

Cada um dos dois jogadores adversários, A e B, que constituem um par, dirigem-se para os limites das casas 1 e 8 (Fig. 67-IV), respectivamente, e lançam as marcas para as casas contrárias, o A para a casa 8, e o B para a casa 1.

A seguir, avançam um para outro, arrastando, as malhas, com a ponta do pé, e cruzando-se, de 4 para 5 e de 5 para 4, ao mesmo tempo, e sem tocarem na malha do adversário. Chegados, os jogadores, A à casa 8, e B à casa 1, trocam de lugar, e, então, o jogador B, colocado em B', terá de atirar, a malha, para 1, ao passo que o jogador A, colocado em A', terá de enviá-la para a casa 8. Recomeçam, então, o jogo, em sentido contrário.

Nesta *tapa* não há, geralmente, *flores*, mas a habilidade do jogador consiste em não poder saltar, duas vezes, no mesmo quadrado, tendo de fazer, dele, sair, logo, a malha, à primeira pancada. Não pode, pois, tocar-se, mais duma vez, na própria malha, dentro de cada casa, nem na malha do adversário.

Se um dos parceiros perder, seja, por exemplo, o jogador B, o jogador A poderá ir *salvá-lo*, repetindo, para isso, a sua vez, o que equivale a recomeçar o jogo de 8 até 1. Embora não haja *flores*, há, também, marcação de casas, mas duma forma mais

simples, já que basta atirar, com a mão ou com o pé, embora sempre de costas, a malha, para trás, fazendo-a cair sobre o recinto do jogo. A casa em que a malha cair ficará a pertencer ao jogador que a tenha arremessado.

### 3 — OUTRA TAPA

Não encontrámos designação especial para esta curiosa variante de *tapa*, que é, aliás, a que mais se aproxima daquela que parece ter resultado do *jogo da semana* e ter dado origem à marcação do *Céu* e da *Terra*, nas *tapas* de Macau. Consta, esta *tapa*, dum quadrado precedido de 3 ou 4 quadrados menores, numerados como mostra a fig. 68-I. O quadrado maior encontra-se dividido em 8 partes, por traçado das diagonais e das medianas.

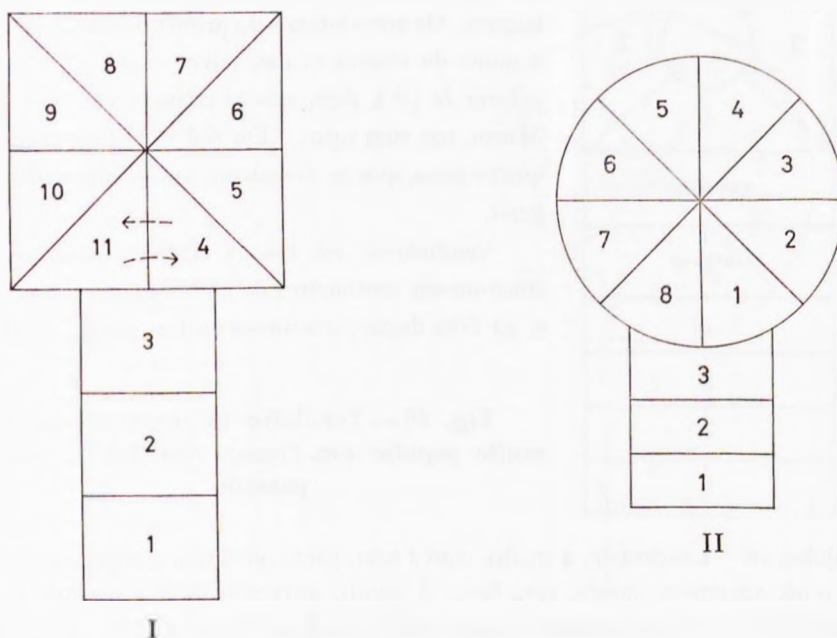



**Fig. 68 — Outras *tapas***

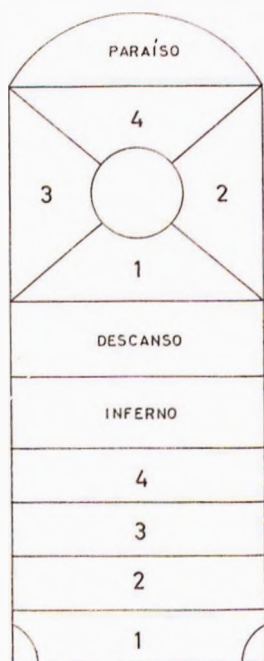
A maior dificuldade do jogo reside no movimento dos pés, ao saltar.

Da casa 1 à casa 3, inclusive, tudo se passa como na *tapa avião*, mas, a partir daí, é preciso saltar com agilidade, apoiando, o pé direito, na casa 4, e, o esquerdo, na casa 11. Sem se voltar, o jogador deve saltar, novamente, cruzando os pés, isto é, colocando o pé direito na casa 11 e o esquerdo na casa 4. Estas jogadas, *em tesoura*, repetir-se-ão nas casas 4-5, 5-6, 6-7. . . até às casas 11-4 onde, ao repetir-se o cruzamento dos pés, se passa a caminhar a pé coxinho simples, da casa 3 até à casa 1 inicial.

Estes saltos, *em tesoura*, não são fáceis, atendendo a que é proibido, ao saltar, pisarem-se os riscos.

*Variante*

Uma variante desta *tapa* consiste em substituir-se, o quadrado maior, por um círculo dividido em sectores. Às vezes, também, o número de rectângulos iniciais se resume, apenas, a três ou a dois (Fig. 68-II), desenhados lado a lado.

É esta variante a que mais se aproxima da modalidade de *tapa* que se jogava, em França, no século passado, onde era muito popular (Fig. 69), sob o nome genérico de *marelle*.

Comparemos:

A base do tabuleiro, riscado no chão, tem, mais ou menos, seis metros de comprimento por três de largura. Os arcos laterais do primeiro rectângulo têm o nome de *chamas* e, daí, talvez tenha derivado a palavra *fó* (火), *fogo*, que as crianças escrevem, em Macau, nas suas *tapas*. Em redor do *Purgatório*, as quatro casas, que se desenham, são denominadas *culottes*.

Vendiam-se, em França, malhas metálicas, de cinco ou seis centímetros de diâmetro, para este jogo, e, na falta destas, usavam-se pedras chatas, pedaços

**Fig. 69 — Tabuleiro do *jogo da marelle*, muito popular em França nos fins de século passado**

de tijolos, etc. Lançava-se, a malha, com a mão, para o primeiro rectângulo, e, daí, com o pé, atirava-se, aquela, para fora. A seguir, atirava-se para o segundo compartimento e, daí, era empurrada para trás, para o primeiro, donde era lançada, novamente, para fora, e assim sucessivamente.

No *Inferno*, nem o jogador nem a sua malha poderiam entrar, sob pena de ter de se recomeçar o jogo. No *descanso*, podiam colocar-se ambos os pés, mas nas outras casas, só um deles se podia apoiar, podendo, no entanto, pousar-se, ao mesmo tempo, o pé direito na casa 2 e o esquerdo na casa 3. Saltava-se, então, de forma a colocar-se o pé direito no compartimento 3 e o esquerdo no 2, para voltar, saltando-se, de novo, logo a seguir, para colocar o pé esquerdo no compartimento 4 e o direito no primeiro. Seguidamente, sempre a pé coxinho, chegava-se à casa onde se encontrava a malha, e procurava-se fazê-la passar, de casa em casa, saltando sobre o *Inferno* e voltando-se para trás, rectângulo a rectângulo, até sair.

Finalmente, lançava-se a malha para o *Paraíso* e ia-se, lá, buscá-la, respeitando a mesma ordem de saltos. Uma vez ali, dum só movimento, atirava-se, aquela, para

fora do desenho, fazendo-a passar por sobre todos os rectângulos, sem tocar nas *chamas*, o que não era muito fácil de conseguir.

Noutra *tapa*, conhecida, em França, por *marelle ronde*, e donde parece terem derivado as macaenses *tapa ronda* e *tapa caracol*, eram usadas as mesmas regras atrás citadas, seguindo-se, porém, a ordem do desenho, que era diferente.

A *marelle des jours* (Fig. 70-I), terceira das *tapas* muito populares, em França, no século passado [1], parece estar na origem do *jogo da semana* e da *tapa relógio*, de Macau. Pelo menos, a designação comum, assim no-lo faz pensar. Contudo, ao caminhar-se nos sectores do círculo terminal, tinha de se respeitar a ordem dos dias da semana (1-*segunda-feira*, 2-*terça-feira*, etc.).

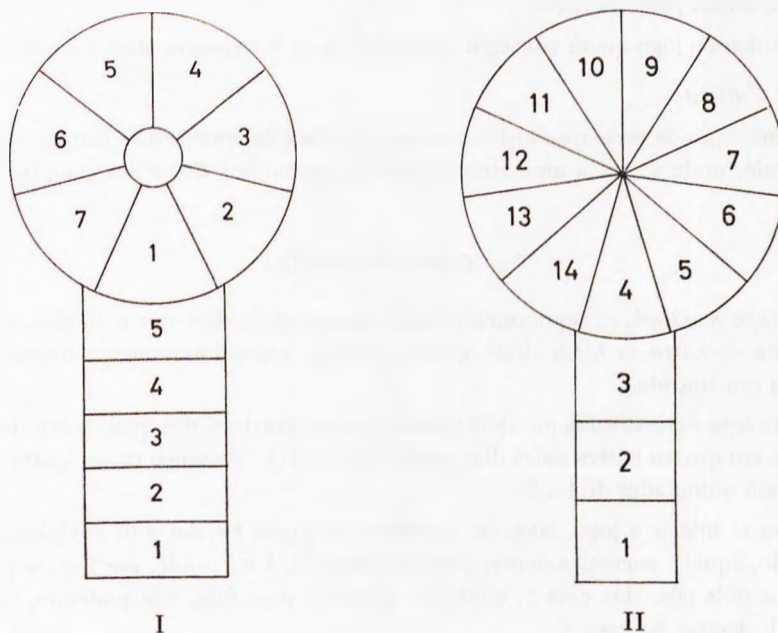



**Fig. 70 — I — *Marelle des jours*; II — *Tapa relógio***

A malha não podia ser enviada para a *Lua*, círculo central, antes de se passar o *sábado* (n.º 7), sob pena de se perder o jogo.

Só depois de se conseguir chegar à *Lua*, se fazia sair, a malha, do jogo, como, na *marelle* vulgar, se fazia sair, a malha, do *Paraíso*. Esta *tapa* é, ainda, conhecida, por alguns macaenses, por *tapa relógio*, muito embora seja frequentemente traçada com onze, em lugar dos seus doze sectores originais (70-II).

A lembrar esta *marelle*, joga-se, ainda hoje, em Macau, a *tapa ronda*.

---

(1) L. Harquevaux et L. Pelletier — *200 jeux d'enfants* — Librairie Larousse — Paris

## 4 — TAPA RONDA

Desenha-se, no chão, um círculo dividido em vários sectores [1], de superfície suficiente para comportar o tamanho dum pé (Fig. 71-I). Um a um, os jogadores devem tentar percorrê-los, saltitando, de sector em sector, sem pisar nenhum dos riscos divisórios. Com o pé esquerdo apoiado num dos sectores, o jogador deve levantar o pé direito e saltar, apoiando o pé esquerdo no sector imediato, e o pé direito no seguinte, e assim sucessivamente.

*1.ª Variante*

Uma variante consiste em ser, o jogador, obrigado a cruzar e a descruzar as pernas, em sucessivos saltos, *em tesoura*, apoiando, sempre, um dos pés, em cada sector, sem nunca pisar os riscos.

Ganhará o jogo quem conseguir percorrer todo o esquema, nestas condições.

*2.ª Variante*

Uma segunda variante consiste na marcação do *Céu*, que passa a ocupar o centro do círculo, onde se traça uma circunferência concêntrica, de menor raio, para esse fim.

## 5 — TAPA QUADRADO

A *tapa quadrado* é, seguramente, baseada nas atrás descritas e é, aliás, a mais frequente de entre as *tapas* deste género, devido, segundo cremos, à maior facilidade do seu traçado.

Esta *tapa* é constituída por dois quadrados concêntricos, dos quais o exterior está dividido em quatro partes pelas diagonais (Fig. 71-II). As cinco casas, assim resultantes, são numeradas de 1 a 5.

Para se iniciar o jogo, lança-se a malha para a casa 1 e, daí, a pé coxinho, se vai chutando, aquela, sucessivamente, para as casas 2, 3, 4 e 5, onde, por fim, se podem apoiar os dois pés. Da casa 5, chuta-se, a malha, para fora, não podendo, porém, fazê-la ir acertar na casa 1.

Seguem-se, então, as *flores*, para marcação de casas.

*1.ª Variante*

Uma variante desta *tapa* consiste em substituir o número 5, do quadrado central, pelo símbolo 天, *Céu*.

*2.ª Variante*

Às vezes, no esquema desta *tapa*, desaparece o quadrado central, surgindo, dum e doutro lado do quadrado maior, dois rectângulos, divididos, a meio, e numerados, respectivamente, 1, 2, 7 e 8 (Fig. 71-III).

---

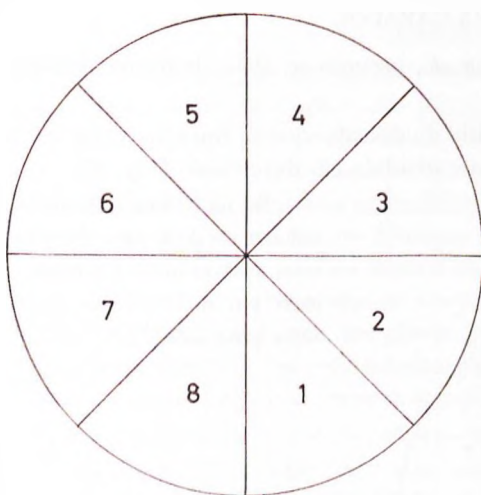
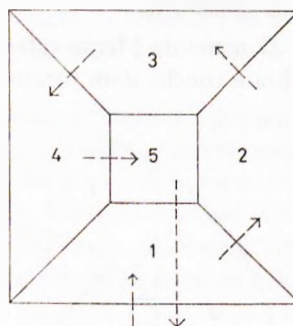
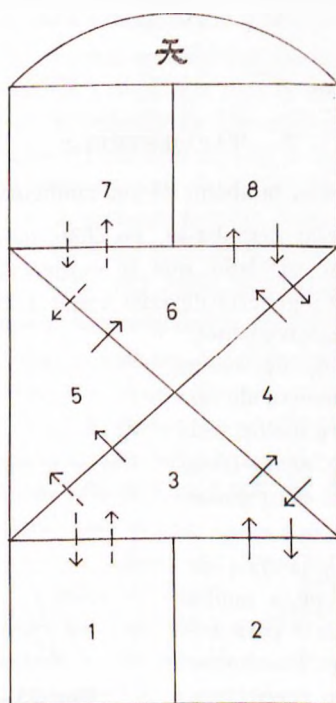
(1) O número de sectores é, geralmente, oito, tendo, às vezes, alguns rectângulos adicionais e, mais raramente, um círculo central.

I — *Tapa ronda*

II — *Tapa quadrado*

**III — Variante da *tapa quadrado***

**Fig. 71 — Alguns esquemas de *tapas* de Macau**

## 6 — TAPA CARACOL

É uma nítida variante da *tapa quadrado*, jogando-se, aliás, de forma absolutamente semelhante.

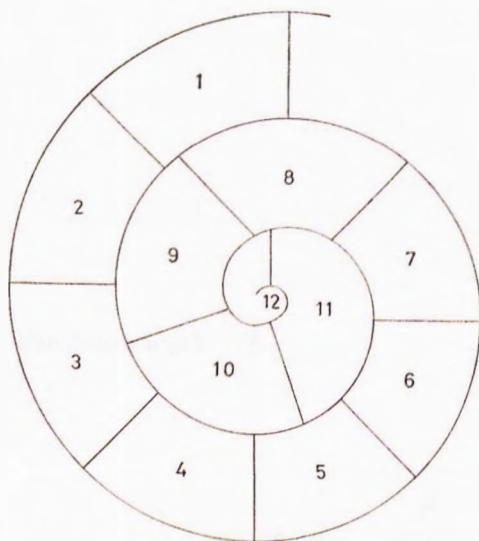
O nome de Macau refere-se ao feitio do desenho que se traça, no chão, e que lembra a concha dum caracol, geralmente dividida em doze casas (Fig. 72).

Só na 12.ª casa se podem colocar os dois pés. Nas outras, apenas um. De resto, o jogo em nada difere do da *tapa quadrado* [1].

**Fig. 72 — *Tapa caracol***

## 7 — TAPA ESTRELA

O nome desta *tapa* deriva, também, da sua configuração.

Para se jogar a *tapa estrela* desenha-se, no chão, uma estrela de cinco pontas, ou, melhor, um pentágono estrelado, que se numera de 1 a 6, como mostra a figura 73. Seguidamente, os jogadores deverão lançar a malha para a casa 1 e, daí, arremessá-la, com o pé, sucessivamente, para as casas 2, 3, 4, 5 e 6, de onde deverá voltar para trás, percorrendo as casas 6, 5, 4, 3, 2 e 1. Daí, a malha será enviada para fora, marcando *uma vitória* quem conseguir tal proeza, em jogadas sucessivas.

Tal sucesso não é fácil, já que, ao lançar-se, com a ponta do pé, a malha de 1 para 2, de 2 para 3, de 3 para 4 e de 4 para 5, esta não poderá ficar sobre os riscos. Esta *tapa* não tem *flores*.

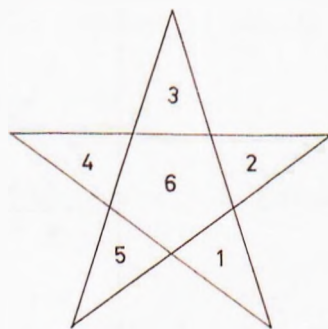



**Fig. 73 — *Tapa estrela***

---

(1) Há, entre as crianças de Macau, um jogo de competição, baseado na *tapa caracol*, em que não há, porém, nem malha nem arremesso, mas, apenas, corrida. Será, por isso, estudada no capítulo dos *Jogos de acção*.

## CHIQUIA

Em português, o *jogo da chiquia* é conhecido por ***jogo do volante*, *peteca*** ou ***volame***. O nome local deste jogo, muito popular entre os rapazes chineses (1) de todas as idades, verdadeiro jogo de habilidade e de destreza, parece, ***à priori***, filiar-se na configuração do objecto que lhe serve de motivo.

Este objecto pode comparar-se aos feixes de cabelo dos penteados das pequenitas chinesas, bem como às calotes, em forma de rabicho, que as idosas senhoras conservadoras costumam usar enroladas sobre a nuca, presas com pregos de prata ou ouro, e que, em ***patois*** macaense, receberam o nome de ***chiquia***. A ***chiquia de jogar***, ou seja o ***volante português***, conhecida, em chinês, por ***in*** (燕), ***andorinha***, ou, mais pròpriamente, na região de Cantão, por ***kai mou in*** (雞毛燕), ***andorinha de penas de galinha*** (2), faz-nos lembrar a *péla* do recente *badmington*, jogo que parece filiar-se naquele.

Donde teria vindo, porém, a palavra *chiquia*, para o *falar de Macau?*

Estudada a difusão deste jogo e os nomes por que, no Oriente, é conhecido, fica-nos a ideia de que o nome da *chiquia*, como brinquedo, é que teria dado o nome aos *penachos* de cabelo das crianças e não o contrário, como a maioria das pessoas supõe.

A verdade é que este passatempo, relacionado, ao que se supõe, com os primórdios do futebol, parece ser uma invenção chinesa, possìvelmente das regiões do norte, presumìvelmente palaciana, dada a antiguidade que se lhe atribui nestas regiões.

Os *Anais dos Hón* (漢) afirmam que, no reinado do célebre *Wóng Tai* (黃帝) (2697 a. C.), já se disputava, na China, um *jogo de bola*, conquanto o verdadeiro futebol, ou, melhor, um *jogo de bola batida com o pé* seja mais tardio, datando do período dos *Reinos Combatentes* (220–280 d. C.), e haja servido para treino dos soldados e para explicação e experiência de certas tácticas militares. A bola usada nesses tempos era uma bola esférica, feita de couro e cheia de pêlo, que lembrava, pelo seu formato, as posteriores *chiquias* do norte da China, Japão e Coreia.

O Imperador *Seng Tai* (成帝) (32 a. C.), da dinastia *Hón* (漢), tinha o jogo da bola como favorito, pelo que passou a gozar de grande popularidade na sua corte.

Dizem os anais japoneses que este jogo da bola chegou ao Japão, vindo da China, apenas no tempo do Imperador *Kogio Ku* (642–644) tendo sido, porém, apenas praticado no ano seguinte (ano 1 de *Taiho*), no reinado do Imperador *Monnu*.

Antigamente, parece que o jogo da bola era, muitas vezes, disputado substituindo-se a bola de couro por uma bola de ferro, de cerca duma polegada de diâmetro, que era preciso fazer deslocar com os pés.

Alguns autores crêem que foi esta modalidade que deu origem à *chiquia* que chegou, aliás, a ser feita com pilhas de sapecas. O jogo desta bola, batida com o pé, é conhecido, na China do Sul, por *ték kau* (踢球), e, na Coreia, por *tcha ki*. Assim teriam surgido os termos *tjye ki tcha ki*, que deram, no Japão, origem aos termos *ha ne chu ki*, *jogar* (batendo-lhe) *o volante*.

---

(1) Muitos rapazes portugueses de Macau sabem, também, jogar a *chiquia*.

(2) O termo *in* (燕), *andorinha*, é uma corruptela de *kin* (毽), *volante*. Por isso, sempre que, neste trabalho, se faça referência ao *volante*, designado, localmente, por *in*, utilizaremos o carácter 毽.

Parece-nos, pois, que não é de rejeitar a corruptela local dum destes termos para nascimento da palavra *chiquia* em *patois* macaense [1]. Contudo outra hipótese é de admitir: entre os *cristãos* de Malaca existe um jogo de cartas, designado *chi ki* ou *cha ki*, nome derivado de um dos dialectos chineses meridionais, que, ali, se usam. Parece que este nome significa *dois ramos*. Terá sido esse termo o que se aplicou aos feixes de cabelo dos garotos chineses e que, por analogia, se veio a aplicar ao *volante?*

O *volante* coreano, que parece ser semelhante ao *volante* chinês das províncias do Norte, consiste numa bola achatada, feita em pano de algodão e cheia de barro ou cinza, ostentando algumas penas de cauda de faisão, presas no topo.

Este *volante* era de preferência batido com o pé, sendo, porém, também permitido utilizar a mão, para o lançar dum parceiro para outro. Antigas gravuras, tanto chinesas como japonesas, mostram algumas personagens jogando o *volante*. No Japão, este jogo tornou-se muito popular e adquiriu uma característica de colorido local que chegou aos nossos dias e que consiste em usar-se uma pequena pá de madeira, à guiza de raqueta, por vezes artìsticamente decorada numa das faces, o que faz, por seu turno, aparentar, este jogo, com o popularíssimo *ping-pong* dos nossos dias.

Esta raqueta é conhecida, no Japão, por *hago ita*, sendo *hané* o nome dado ao *volante*. Desta metamorfose parece poder deduzir-se que a raqueta seja uma resultante da evolução da *ventarola* japonesa, que, sobretudo as raparigas, usariam para bater o *volante*, nos primeiros tempos. Não nos parece uma dedução por demais ousada admitir que, na corte chinesa, as damas tivessem usado, também, os seus leques, para o mesmo fim, e, deste modo, levado as japonesas a usarem a *ventarola*. Aliás, parece que nos haréns da Ásia Menor, as damas usavam, também, as suas pandeiretas, para baterem os *volantes*, jogo com que ocupavam algumas das suas longas horas de ócio. É natural que o *volante*, inspirado nos jogos de bola batida com os pés, a que se entregavam os homens, tivesse sido adoptado e transformado pelo elemento feminino, que, na China, sempre careceu de pequenos brinquedos e inocentes distracções, para tornar mais agradáveis os seus dias de forçada reclusão doméstica.

Os rapazes também adoptaram a *chiquia* dos adultos, mas jogando-a de preferência com o pé, donde os antigos nomes atribuídos ao jogo, que o não distinguem dos demais jogos de futebol, sendo comum a primitiva designação a todos os jogos em que se usa o pé.

Do primitivo *volante* ou *chiquia* de couro, passou-se ao saquinho de sementes, que perdurou no Japão, sendo usados os frutos secos de *mokuran*[2], com algumas penas ligadas.

No século passado, ainda, na China, o *volante* era um divertimento muito popular, não só entre as crianças como até entre os adultos.

---

(1) O *tiye-ki* é equivalente ao chinês *kin* (毽), *volante*, sendo o termo *tchá ki* aparentado com o chinês *ték* (踢), *bater com o pé.*

(2) *Sapindus mokorossi.* É de notar a analogia do termo japonês com o vernáculo macaense *mocoro.*

Os homens jogavam *volante* com a ponta do pé e as senhoras com uma pequena raqueta, em forma de ventarola, como actualmente se usa no Japão. Para jogarem *chiquia* estabeleciam uma altura determinada e cada jogador procurava fazê-la ascender até lá, batendo-lhe com a raqueta. Perdiam os jogadores que o não conseguissem.

Na China do Sul, alguns séculos atrás, a *chiquia* passou a ser feita com rodelas de pele de cobra empilhadas e seguras, no topo, por uma sapeca, de cujo orifício central saíam algumas penas de pato, consideradas das mais resistentes.

Nos meados do século passado e, sobretudo, nas últimas dinastias, sabe-se que a *chiquia* era feita com duas ou três sapecas empilhadas, que a tornavam mais pesada, presas por uma chamiça, e de cujo centro emergiam as características penas de galinha ou de pato.

Nos nossos dias este brinquedo, que se vende, por poucos avos, em quase todas as tendas ambulantes, quinquilharias e papelarias tìpicamente chinesas, é constituído por vários círculos de cartolina ou cartão fino, perfurados a meio, círculos que se sobrepõem até perfazerem cerca de 2 centímetros de espessura e se atam por meio de um cordel fino ou duma *palha de água* seca ([1]). No centro, por meio deste cordel, fixam-se 4 penas de galinha, geralmente rectrizes, que emergem, no topo, em forma de penacho.

Nas *chiquias* vulgares e mais baratas, as penas são pardas, pretas e amarelas e a cartolina é muitas vezes substituída por círculos de papel apoiados num círculo-base de cartão fino. Nas *chiquias* mais caras, que são fabricadas e postas geralmente à venda, pelos vendilhões ambulantes, sobretudo em datas festivas, as penas são brancas e posteriormente tintas com anilinas de três cores, rosa chinês, verde iodo e amarelo limão, ficando geralmente branca a quarta pena.

Há várias maneiras de *jogar chiquia*.

Contudo, numa tentativa de sistematização, podemos considerar as diferentes variantes repartidas em dois grupos:

1 — *Tá in* (打毽), *bater chiquia com a mão*
2 — *Teák in* (踢毽), *bater chiquia com o pé*

Os jogos do primeiro grupo são os mais frequentes entre as crianças mais jovens, ao passo que os do segundo grupo são os preferidos pelas mais velhas e, até, pelos adultos.

## 1 — TÁ IN (打毽)

Deste grupo a modalidade mais frequente é a conhecida por *tá mai pun* (打埋盤) isto é, *bater até ao limite*, e na qual intervêm dois ou mais jogadores.

Antes de começar, os jogadores combinam qual o número de vezes sucessivas que será necessário bater na *chiquia*, mantendo-a no ar. Geralmente optam pelo *limite* 1000.

Quem conseguir, sem nunca a deixar cair, manter, no ar, a *chiquia*, batendo-lhe com a mão, ganhará o jogo.

---

(1) *Hám chou* (鹹草), *scirpus capsularis* — junco chinês

Se algum dos jogadores a deixar cair antes que tal número seja alcançado, o que é, aliás, o caso mais frequente, cederá a vez ao jogador que se lhe segue e cujo lugar foi geralmente sorteado por *chai feng* (猜 *feng*). Embora perca, vai registando, porém, o número de vezes seguidas que conseguiu atirar ao ar a *chiquia*. Somando esta pontuação parcial os jogadores vão continuando o jogo até que todos, menos um, perfaçam os 100 pontos pré-estabelecidos. O último, isto é, aquele que não conseguiu alcançar *o limite*, será considerado o *sü* (輸) ou *morto*, aquele que tudo perdeu. Nesta modalidade não há, pois, um vencedor, mas sim um derrotado.

É uma forma de jogar por assim dizer semelhante aos conhecedíssimos *burro* e *diabrete*.

O *sü* (輸), em tradução literal, *o morto*, terá, então, de *sofrer um castigo*.

Este castigo consiste em ter de apanhar, no ar, a *chiquia* arremessada por cada um dos companheiros que deverão tornar tal proeza o mais difícil possível. Logo que o castigado conseguir apanhar a *chiquia* no ar, o companheiro que a arremessou já não terá o direito de a voltar a arremessar.

Se, porém, nunca o conseguir, cada jogador terá de lha arremessar cinco vezes, após o que ele terá de ir apanhá-la onde quer que ela caia. A esta penalidade chamam, as crianças, *song ch'án* (送餐), *alimentação*.

## 2 — TÉAK IN (踢毽)

*Téak in* (踢毽) significa, literalmente, *bater a chiquia com o pé* ou *pontapear a chiquia*.

Do grupo do *téak in* (踢毽), há a considerar três formas principais, das quais a mais comum é o conhecido *téak mai pun* (踢埋盤).

### 1 — *Téak mai pun* (踢埋盤), *bater com o pé até ao limite*

Como o nome o indica este jogo consiste em *bater com o pé até ao limite*. O processo e as regras desta modalidade são as mesmas do *tá mai pun* (打埋盤), mas em lugar de cada jogador ter de bater a *chiquia*, com a mão, até perder, deverá fazê-lo com o pé.

Sòmente durante a *alimentação* e é que é lícito ao jogador que perdeu usar indiferentemente a mão ou o pé para apanhar a *chiquia* no ar.

### 2 — *Téak in* (踢毽), *bater a chiquia com o pé*

Uma variante de *jogar téak in* ( 踢毽 ), que é, geralmente, praticada por *gente grande*, consiste em formarem, os jogadores, que podem ser em qualquer número, um círculo, atirando, a *chiquia*, com o pé, de uns para os outros (Fig. 74).

Cada jogador, a quem é atirada a *chiquia*, deve recebê-la com o pé e, imediatamente, chutá-la para outro jogador. Aquele que não conseguir apanhar e reenviar a *chiquia*, que lhe foi atirada, *perde*, e, por isso, terá de sofrer a inevitável *alimentação*.

Quando é praticado por hábeis jogadores, este jogo é extremamente rápido, sendo além dum *jogo de perícia*, um jogo que exige, dos jogadores, muita atenção e reflexos muito rápidos.

3 — *Hóc iong* (學樣), *divertir-se de igual modo*

Esta terceira modalidade tanto se pode incluir no grupo do *téak in* (踢毽) como no do *tá in* (打毽), já que tanto pode ser jogada à mão como a pontapé.

*Hóc iong* (學樣), que significa, em tradução literal, *divertir-se de igual modo* pode ser disputada por um número mínimo de três jogadores. Por *chai feng* (猜 *feng*) numeram-se os jogadores, sendo, o último, o *sü* (輸). Cada um dos jogadores deve, então, jogar a *chiquia* duma maneira diferente, com a mão ou com o pé, muitas vezes atirando-a ao ar sem a deixar cair, um grande número de vezes, fazendo-a passar sob a perna, saltando, etc..

**Fig. 74 — Rapazes portugueses jogando *chiquia* em grupo**

Cada um dos companheiros deve esforçar-se por *jogo difícil*, aliás, o mais difícil que souber e puder. Quando todos tiverem mostrado as suas habilidades, o *sü* (輸) deverá escolher uma das formas exibidas pelos companheiros e imitá-lo.

Se conseguir, ficará, aquele, o *sü* (輸), e o jogo poderá prosseguir.

Caso contrário, *sofrerá alimentação*. A *alimentação* começará por ter de apanhar a *chiquia*, no ar, atirada por cada um dos companheiros, e, depois, tantas mais vezes quantos forem aqueles.

Quando *se faz a alimentação*, há dois casos a considerar:

1 — *Móng ch'án* (望餐), *olhar*

O *sü* (輸) atira a *chiquia* para o *ieng* (贏), o que ganhou, no caso de haver um vencedor absoluto, e se este não conseguir apanhá-la, o jogo acaba.

Igual caso se verifica se o vencedor conseguir apanhar a *chiquia* com o pé, e chutá-la para o *sü* (輸), que deve voltar a apanhá-la com a mão. Se nenhuma destas modalidades se verificar, a *alimentação* continua. Quando o jogo acaba desta maneira, esta é chamada *móng ch'án* (望餐), *olhar*.

2 — *Wán ch'án* (還餐), *retribuição da alimentação*

Pode acontecer que o *sü* (輸) apanhe, de novo, a *chiquia* com o pé, voltando a chutá-la para quem lha enviou. Invertem-se, então, os papéis, pois aquele ficará *sü* (輸), e recomeçará a *alimentação.*

**Fig. 75 — *Téak in kéok* (踢毽脚)**

As chamadas formas de *jogar difícil* são, geralmente, escolhidas dentre as nove formas clássicas que as crianças chinesas costumam fazer seguir-se ao jogarem a *chiquia* por mero divertimento. Algumas dessas nove formas são verdadeiramente acrobáticas e há crianças que, ao exibi-las, nos oferecem um magnífico espectáculo de destreza.

As primeiras quatro posições são sucessivas e são conhecidas por *kai*, *sau*, *ngap*, *kéok* (雞手鴨脚) isto é, *galinha*, *mão*, *pato* e *pé*.

1 — *Kai* (雞), *galinha*— Esta primeira posição corresponde a bater-se a *chiquia*, tal como se usa bater a bola de papel ([1]), fazendo-a passar por debaixo do joelho e lançando o braço pela parte de trás da perna direita, que se levanta.

2— *Sau* (手), *mão* —A segunda posição consiste em bater pura e simplesmente, na *chiquia*, com a palma da mão.

3 — *Ngap* (鴨), *pato* — A terceira consiste em bater, na *chiquia*, com a mão, fazendo-a passar por detrás do joelho direito e lançando o braço pela frente, entre as duas pernas, com a perna direita levantada.

4 — *Kéok* (脚), *pé* — Esta quarta posição corresponde ao vulgar pontapé na *chiquia*, que é batida pela parte interior do pé, voltado para dentro (Fig. 75).

---

(1) Cf. pág. 144

A estas quatro posições, por assim dizer fundamentais, do jogo da *chiquia*, seguem-se cinco outras de crescente dificuldade, que, também, receberam designações especiais.

5—*Min ieong* (綿羊), *ovelha* — Consiste em bater a *chiquia* fazendo passar a mão por detrás da perna direita, pela parte de dentro, ao passo que o movimento conhecido por *ngap* (鴨), muito semelhante a este, é mais fácil por se fazer passar a mão direita por debaixo da perna esquerda.

6—*Séong fei* (雙飛), *duplo pontapé no ar* — Neste movimento, a *chiquia* é batida com o pé direito cruzado por detrás do pé esquerdo, o que é bastante difícil de executar.

7—*Fei chu* (肥豬), *porco gordo* — Consiste em bater a *chiquia*, fazendo passar o braço direito por detrás das costas e tocando-lhe com a mão direita, por debaixo do braço esquerdo. Este exercício é muito difícil e nem todas as crianças conseguem imitá-lo.

**Fig. 76 — *Móng ch'án* (望粲)**

8 — *Chán fá* (粲花), *dois pés no ar* ou *modalidade de coice*, em tradução livre — Este movimento é executado por salto, cruzando as pernas e batendo a *chiquia* com o pé direito cruzado por detrás da perna esquerda, atirando com violência o pé para trás, donde o seu nome de *coice*.

9 — *Pei pác kái* (枇杷雞) *galinha com palmada na perna* — Consiste em bater a *chiquia* passando a mão sob a perna como na modalidade conhecida por *galinha*, mas batendo, antes, as palmas adiante do peito e atrás das costas [1], enquanto a *chiquia* sobe e desce, o que tem de ser necessàriamente muito rápido.

---

(1) Há quem bata, apenas, uma palmada na própria coxa, o que, aliás, se torna mais fácil.

A estas posições costumam, os chineses mais hábeis, acrescentar uma décima, conhecida por *móng ch'án* (望餐).

10 — *Móng ch'án* (望餐) — Cruzando os pés e dando um salto no ar, atira-se a *chiquia* por entre as pernas, batendo-se-lhe com o pé esquerdo cruzado sob a perna direita, ou vice-versa.

De todos os movimentos este é o mais difícil e é a verdadeira consagração dos *camp ões de chiquia*.

No bairro da *Areia Preta* encontrámos um destes campeões. A figura 76 mostra-no-lo executando o difícil *móng ch'án* (望餐), designação igual a uma das modalidades de *alimentação* atrás descritas, o que nos leva a aceitar que tenha um outro nome, desconhecido ou deturpado pelas crianças.

## BOLA DE PAPEL

Se a maioria dos jogos de bola são actualmente jogos em que domina a acção, a verdade é que o seu carácter sensorial primitivo tem perdurado até aos nossos dias.

Entre as crianças de Macau, sobretudo entre o elemento feminino podemos encontrar, ainda hoje, a delicada bola de papel, localmente conhecida por *chi pó* (紙波).

**Fig. 77 — Jogando a bola de papel**

Para *jogar a bola de papel* usam-se movimentos semelhantes aos do *jogo da chiquia*, evidentemente do grupo *tá in* (打毽), *batida com a mão*, já que movimentos muito fortes destruiriam, ràpidamente, o brinquedo, que é muito frágil (Fig. 77).

Como o seu nome indica, a bola é realizada em papel fino mas resistente, *sá chi* (沙紙) (1), talhado e colado aos gomos, em número de cinco, cada um de sua cor, correspondentes às cores primárias do arco-íris chinês: verde, vermelho, amarelo, preto e branco.

O papel é, geralmente, encerado e por isso actualmente é empregado o *láp chi* (腊紙), *papel de cera* de várias cores, tornando-se desnecessário o emprego das anilinas como dantes na coloração do *sá*

(1) — *Papel de areia*, que, dantes, era feito de bambu e semelhante ao nosso papel de seda, mas muito resistente. Hoje usa-se, de preferência, o *láp chi* (腊紙), *papel de cera*.

*chi* (沙紙). A bola de papel é vendida invaginada, com o aspecto duma pequena superfície hemisférica, e, para se utilizar, tem de ser soprada, para se encher, formando-se, por assim dizer, um pequeno cartucho, que, uma vez cheio de ar, tomará a configuração duma bola extremamente leve (Fig. 78).

**Fig. 78 — *Soprá bola***

É este facto que torna a brincadeira num requintado jogo de perícia.

Batendo, nesta bola, suavemente e com a palma da mão, em lugares onde não sopre o vento, deve procurar-se mantê-la no ar, por meio de pancadas sucessivas. O número de vezes que tal o conseguir, define um jogador.

Pelo seu requinte e delicadeza, este jogo parece ser, se não de inspiração feminina, pelo menos feito para recreação de raparigas.

As regras da *chiquia* são seguidas neste jogo mas é especìficamente sua a variante que consiste nos dois movimentos seguintes (Fig. 79).

Pegando, com a mão esquerda, no rebordo da manga do lado direito, bate-se, a bola, com a mão direita, e, enquanto ela se ergue, no ar, mantendo a manga segura, faz-se rodar a mão direita entre a mão esquerda e o peito do jogador, para, de novo, a apanhar, no ar, pelo lado de fora, voltando-se a batê-la.

Este elegante movimento de mãos exige grande perícia e faz-nos lembrar um velho ritual, possivelmente traduzido numa antiga dança, no clássico estilo das danças orientais, em que o movimento de mãos é todo um vocabulário.

## PIÃO

O pião é dos brinquedos mais remotos que, hoje, se conhecem. Foram encontrados piões nos túmulos mais antigos de Micenas (1600 a. C.) e há mais de 50 séculos que este brinquedo era já estimado pelas crianças de Atenas e de Roma que, respectivamente, o conheciam pelos nomes de *strombos* e *turbos*.

Supõe-se, porém, que o jogo de pião date de épocas anteriores, já que alguns autores o situam na própria Pré-História.

I — Primeira posição

II — Segunda posição

Fig. 79 — Posições tradicionais das mãos, no jogo da bola de papel

Parece que o pião de madeira teve como precursoras e, talvez como inspiradoras, as conchas helicoidais de certos gasterópodos, de suturas bem acentuadas (1). Aliás, as suas próprias forma e concepção no-lo sugerem.

Antigamente, na China do Norte, o jogo do pião era um divertimento muito estimado, sobretudo no Inverno, quando crianças e adultos faziam rodopiar este brinquedo sobre uma superfície gelada. Esses velhos piões eram cónicos e feitos, de preferência, em *tan mok* (檀木) (2), atravessados por um espigão de metal de pontas salientes.

Uma vez lançados, os piões, por rotação da ponta romba do espigão entre o polegar e o indicador, eram acelerados por meio duma varinha. O lançamento dos piões, tem, na China, vários nomes tais como *tôk lóc* (獨樂) ou *leng lóc* (伶樂), *divertimento solitário*, *peng lóc* (冰樂), *divertimento do gelo* e *hói ló lóc* (海螺樂), *brinquedo de conchas*, o que contribui, largamente, para a hipótese de ter sido, o pião primitivo, uma concha espiralada, em forma de fuso, que oferecia, nas linhas de sutura, fácil apoio ao enrolamento dum fio.

Parece, de facto, que ainda não há muito tempo, eram populares, na China, entre os camponeses, brinquedos do tipo pião, feitos com duas ou três conchas encaixadas. A primeira destas conchas tinha o nome de *i ká* (二家) e, a última, *nai chi* (孻子). Se havia uma terceira, a média era denominada *chong* (中), *a do centro*. No Japão, ainda no princípio deste século, eram muito comuns os *piões-conchas*, sobretudo na região de Osaca.

Parece, porém, ter havido, na China, no decorrer dos tempos, vários tipos de piões e, também, diversas formas de os jogar.

Actualmente, na China, este brinquedo é, pràticamente, desconhecido das crianças.

Os piões tiveram, de facto, na antiga China, os aspectos mais diversos, o que diferentes gravuras antigas atestam. Alguns eram verdadeiras reproduções de conchas, enrolando-se o fio ao longo das suturas, outros ostentavam uma saliência no topo onde o fio era enrolado.

De acordo com os seus feitios, os piões eram conhecidos por nomes diferentes (Fig. 80), sendo, às variantes do jogo, igualmente atribuídas diversas designações.

As mais frequentes destas variantes parece terem sido, pelo menos no último século, o lançamento sobre um plano inclinado e o lançamento, seguido de recolha, numa pequena raqueta, que lembrava uma ventarola de que era, talvez, uma reminiscência.

Ainda na dinastia *Meng* (1368–1644), o pião accionado com uma pequena varinha era um passatempo dos mais estimados pelas crianças (3).

---

(1) Segundo a nossa opinião, os piões primitivos seriam feitos com conchas de gasterópodes da espécie *trochum niloticus*, Lam., ou de outras semelhantes. Aliás, o nome tradicional chinês, *t'ó ló* (陀螺), parece confirmá-lo.

(2) O nome desta madeira vem da palavra *tan* (亶), apelido dum antigo rei. Segundo S. Culin, trata-se de pau-Brasil.

(3) No Museu de Taipei encontra-se tal passatempo reproduzido em porcelanas *Meng* (明).

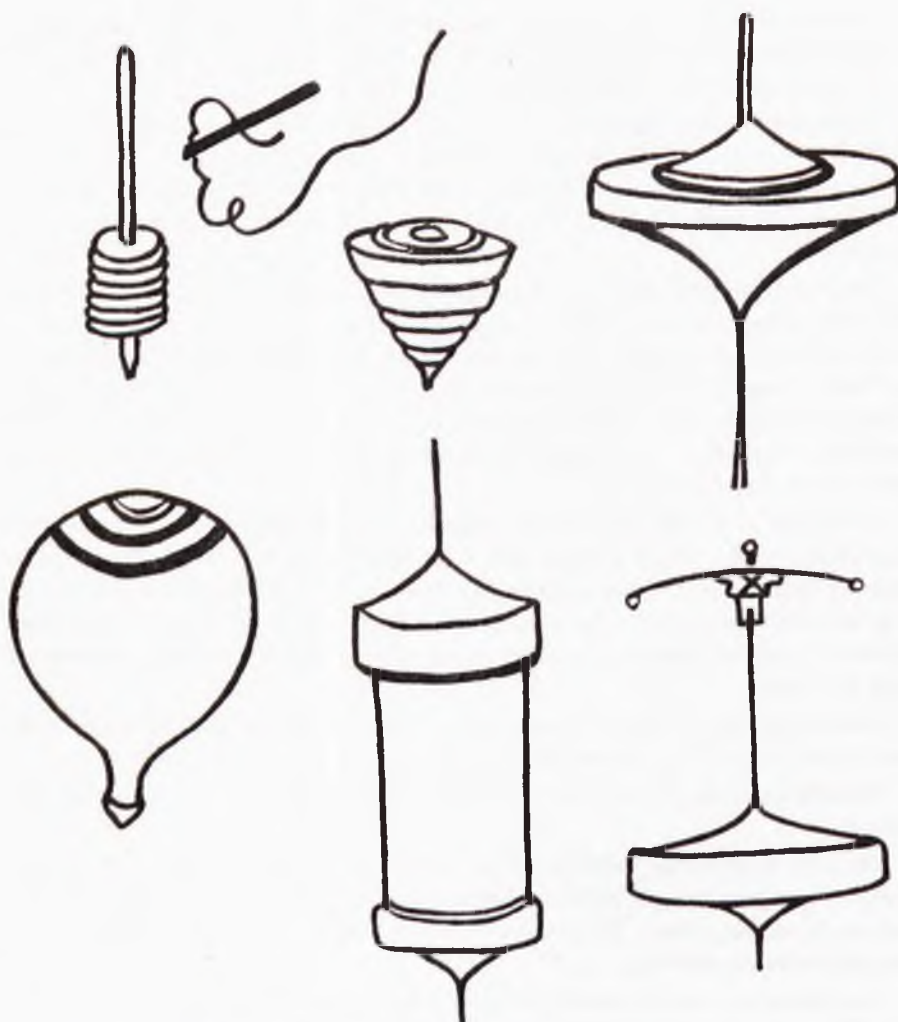



**Fig. 80 — Diferentes tipos de piões usados, antigamente, na China**

De cima para baixo e da esquerda para a direita:

1 — *Tôk lóc* (獨樂), *divertimento solitário*

2 — *Ói ló lóc* (海螺樂), *divertimento com búzios*

3 — *Leng lóc* (伶樂), *divertimento solitário*, forma correspondente aos piões malaios que se apanhavam, na China, tal como, hoje, na Malásia, sobre uma pá de madeira.

4 — *Fóng Chü tôc lóc* (坊主獨樂), *pião de Fóng Chü* (坊主)

5 — *Tai tang leng lóc* (提燈伶樂), *pião lanterna*

6 — *Nou leng lóc* (奴伶樂), *pião do escravo* ou *pião bonzo* (nome local)

Aliás, parece ter sido este *jogo de pião batido com um pequeno chicote* aquele que veio a espalhar-se pelo Mundo. Na Europa era ainda popular, no século passado, encontrando-se hoje, também, entre os povos de civilização atrasada, como os macondes de Moçambique, onde tal passatempo foi observado e descrito por M. Viegas Guerreiro ([1]).

Semelhante aos piões chineses teria, mais tarde, surgido, no Ocidente, o pião estriado, tão vulgar entre os rapazes das escolas portuguesas de há meio século e, também, o famoso *rapa* que, nas nossas aldeias, é, ainda hoje, um símbolo dos longos serões do Natal.

Foi o pião do tipo *rapa* o que subsistiu, também, em Macau, tendo os outros desaparecido com os garotos dos anos 30. Este pião, com vareta no topo, jogava-se antigamente, em Macau, à maneira do *tôk lóc* (獨樂), e era conhecido, em *patois* macaense, por *cuti-pian* ([2]), isto é, *pião de salto alto*, e, ainda, por *pião carapeta* ([3]) ou *carrapeta*.

O *cuti-pian* acabou por transformar-se no modesto *rapa*, ainda hoje usado pelas crianças, sobretudo associado aos berlindos no jeito dum *jogo de azar*. O *rapa* de Macau, mais ou menos toscamente talhado em madeira, difere do *rapa* usado em Portugal europeu por ter apenas três faces nas quais estão pintadas ou gravadas as letras T (*tira*), R (*rapa*) e P (*põe*) ([4]).

Consta que nos princípios deste século, o jogo do pião era dos mais populares, entre os rapazes de Macau, residindo o maior gáudio dos jogadores em partirem os piões adversários.

Nessa altura, os chineses, com o espírito prático de que são dotados, fabricavam, para eles, piões de madeira de entena ([5]), em dois formatos: *piões com cabeça* e *piões sem cabeça*.

Para partirem os piões dos companheiros, os rapazes lançavam-nos, com pontaria certeira, sobre os que já rodopiavam no chão.

Os *piões com cabeça* tinham, no topo, uma saliência em forma de pequena maçaneta de porta, que lembrava os *cuti-pian* dos velhos tempos, ao passo que os *sem cabeça* eram lisos e mais ou menos esféricos.

Ambos os modelos tinham, porém, uma das extremidades mais afusadas e nesta era enterrado um espigão, geralmente um prego, que os rapazes, de tempos a tempos, costumavam limar para o tornar mais aguçado e para, assim, poderem perfurar e partirem mais fàcilmente os piões dos adversários.

São lembrados, também, ainda hoje, em Macau, os chamados *chi cheong* (紙杖), *tubos* ou *bastões de papel*. Estes piões eram feitos em papel garrido, colado sobre uma armação de hastilhas de bambu, sendo igualmente sobre uma haste de bambu, a que se aguçava uma das pontas, que giravam, uma vez lançados.

---

(1) *Os Macondes de Moçambique* — IV parte, pág. 97

(2) *Cuti* é o termo aplicado ao tacão do sapato.

(3) É muito vulgar, em *patois* de Macau, a troca do som *r* pelo som *rr*.

(4) Em França foi muito popular, no século passado, um *cuti-pião* de seis faces, equivalentes às de um dado, conhecido por *toton*.

(5) *Chám mok* (杉木). Para tornarem a madeira mais resistente mergulhavam-na, durante dois ou vários dias, em água.

Estes piões, que não exigiam fio para o seu lançamento, eram verdadeiros *rapas* de grandes dimensões.

O lançamento de piões deste tipo tem, aliás, um nome diferente do divertimento com piões vulgares. É conhecido por *tá pic póc* (打 *pic póc*), isto é *bater* ou *deitar pic póc*, sendo esta expressão uma curiosa onomatopeia que se veio a aplicar ao próprio brinquedo.

No Japão, são, ainda hoje, muito frequentes os piões deste tipo, conquanto sejam completamente feitos de bambu.

Para tal, é usado um entre-nó seco, de dimensões as mais variadas, perfurando-se os tabiques dos nós por uma haste também de bambu, que passa a constituir o eixo do pião.

Além dos diversos tipos de piões que descrevemos, há, ainda, a considerar um pião achatado e de secção mais ou menos circular, encimado por uma figura de braços abertos, conhecido, em *patois* de Macau, por *pião bonzo* e, em chinês, por *tao ian ieng* (豆人影), *imagem* ou *figura de feijão*. Este pião, que ainda há não muitos anos, servia de gáudio à nossa criançada, era um velho *cuti-pian*, com uma figura no topo, em barro, papel ou pano, cujos longos braços em arame eram rematados por feijões. Este pião apoiava-se, geralmente, sobre um disco colorido onde estavam assinaladas pequenas quantias em dinheiro, doces ou outros pequenos prémios. Constituía, assim, um verdadeiro *jogo de azar* a lembrar uma roleta, com que alguns bufarinheiros chineses engodavam as crianças e faziam dinheiro.

Cada jogador apostava sobre as casas coloridas e os vendilhões faziam rodar, então, o *pião bonzo*. Quando este parasse, a casa para onde apontasse o braço direito da figura indicaria o ganho do jogador.

Este brinquedo veio a ser substituído, nas tendas de quinquilharias, pelo *chap châu chi* (執紙), que são rectângulos de papel ou de cartão, onde estão registados números cobertos por pequenos pedaços de papel fàcilmente removíveis.

Acima destes e geralmente no mesmo cartão estão suspensos envelopes vermelhos de *lâi si* (利是), onde estão pincelados, a tinta da China, certos números.

O jogador compra, por 5 ou 10 avos, conforme a categoria dos cartões a que equivalem menores ou maiores prémios (1), o direito a escolher, à sorte, um dos quadrados cobertos. Arranca o papelito e . . . sai quase sempre branco. Se tiver, porém, a sorte de lhe sair um número, logo verá a qual dos *lâi si* (利是) este corresponde e o envelope, com o seu conteúdo em dinheiro, ser-lhe-á entregue.

Este jogo recente que, igualmente, existe em quase todas as tendas ambulantes de doces e quinquilharias, lembra o *jogo das bolas coloridas* que, na Metrópole, correspondem a furos feitos num cartão e que têm, como prémios, chocolates.

Para jogarem o pião, também conhecido, entre os portugueses de Macau, por *tó* (2), os rapazes faziam, no chão, um círculo, e, um a um, atiravam os respectivos

---

(1) Parece que a maior quantia não excede cinco patacas.

(2) Este nome que pode admitir-se ser de origem chinesa, derivado de *t'ó ló* (陀螺), pode ser, porém, apenas, uma adopção do termo inglês *top*, já que o termo *tó ló* (陀螺) não é muito popular entre a garotada de Macau.

piões para dentro dele. À medida que os piões giravam, deveriam sair do círculo, pois aqueles que ao perderem a força viva fossem tombando dentro dele, eram considerados *mortos*. Cada um dos possuidores dos piões, que tinham logrado sair, e que, portanto, ficavam *vivos*, enrolado, de novo, o fio, voltavam a lançá-lo com toda a força sobre os outros na intenção de os partir. A esta operação chamavam *apanhar castanholas* ([1]).

## TÁ LOU ou TÁLU

Também conhecido por *tau lou* ou *tau lu*, a designação deste jogo parece ser uma adaptação do termo chinês *tó ló* (陀螺) aplicado ao jogo do pião, possìvelmente por analogia, já que o pedaço de madeira que se empregava para o jogar, lembrava os antigos piões chineses de topos cónicos. De *tó ló* (陀螺) adviria *ta ló* e, depois, *talú*. Foi, precisamente devido a esta suposta designação comum, que o incluímos a seguir ao *jogo do pião*, embora nele domine a acção sobre a perícia. Este jogo não é chinês e a adaptação do nome, pode ser também de influência malaia, já que, na Malásia, é popular um jogo com um taco muito semelhante a este ([2]).

O *talú* foi muito comum entre as crianças macaenses, há algumas dezenas de anos, sobretudo entre os rapazes dos 9 aos 14 anos, sendo, também, muito vulgar em Goa, donde, possìvelmente, foi importado.

Contudo, parece-nos mais lógico admitir, devido às semelhanças entre o *talú* e o português *jogo da bilharda*, que tenha sido uma adulteração goesa desse nosso jogo, possìvelmente influenciada pelo malaio jogo do taco que, também, se lhe assemelha e cuja hipótese de introdução portuguesa igualmente não é de desprezar.

É facto notório que os antigos macaenses não falavam tão bem o chinês como os dos nossos dias e, por isso, a deturpação das palavras chinesas seriam, dantes, mais frequentes, adaptando-se ao *patois* local e fazendo surgir verdadeiros neologismos.

Assim, *talú* tanto poderia ter derivado de *tó ló* (陀螺), *jogo de pião*, ou de *tá long* (打窿), *bater no buraco*, termo também usado em relação ao jogo dos berlindos com covachos, o que se relacionaria com a forma de jogar.

O *talú*, tendo caído em desuso há algumas décadas, parece ter renascido por ocasião da Segunda Guerra Mundial, por intermédio dos portugueses de Hongkong que, aqui, se refugiaram e que conservam, ainda hoje, o velho *patois* macaense dos antigos tempos. Assim, o velho termo teria reaparecido e perdurado.

Para jogarem o *talú*, os garotos talham, geralmente, eles próprios, os tacos necessários, num tronco fino de madeira, amputada a um tronco de árvore, das muitas à sua disposição, em qualquer das colinas de Macau, ou, subreptìciamente colhido nos arruamentos ([3]).

---

(1) Segundo Graciete Batalha é desta forma de brincar que se supõe derivar o nome do *cuti-pião*, atribuído aos piões de longo e afiado espigão, já que, em antigo *patois*, a acção de partir era conhecida por *cuti*.

(2) Na Malásia há um jogo popular em que se usa um taco semelhante ao fuso do *talú* de Macau. Este jogo supõe-se, ali, ter irradiado de Malaca, para onde foi levado do Ocidente.

(3) A melhor madeira para os tacos de *talú*, dizem, os rapazes, ser a de goiabeira, pela sua resistência, ao mesmo tempo que é fácil de trabalhar.

Se nenhum jogador do campo contrário conseguisse apanhar o taco, no ar, o que é o caso mais frequente, o jogador adversário atravessava o pau maior um palmo atrás do buraco e um dos jogadores do campo adversário, com os pés colocados no local onde o taco caira, deveria arremessá-lo em direcção ao pau maior, na intenção de lhe acertar. Novamente dois casos havia a considerar: ou acertava ou não acertava. Se acertasse, o primeiro jogador ficaria, também, eliminado, seguindo-se-lhe o segundo jogador no lançamento. Se, porém, não acertasse, o primeiro jogador prosseguiria o jogo, agarrando no pau maior e batendo, com ele, numa das pontas aguçadas do taco de forma a elevá-lo no ar, procurando, por sucessivas pancadas, à medida que ia avançando, mantê-la, sempre, sem cair no chão. Os considerados *campeões* só conseguem tal proeza, geralmente sete vezes sucessivas, sendo o recorde 10.

Contudo, manter o taco, no ar, uma só vez podia bastar para prosseguirem o jogo, dependendo do que, antes dele, os contendores tivessem combinado.

Supondo que ficou combinado ser necessário uma só vez, há duas variantes a considerar: ou o jogador vai avançando e batendo no taco mais vezes com o *bastão*, até deixá-lo cair, ou, na vez seguinte, o jogador deve bater no taco de forma a arremessá-lo para longe, com a máxima força, de forma fazê-lo cair o mais afastado possível do buraco. Em qualquer dos casos costuma manter-se, o taco, no ar, por três vezes sucessivas e só à terceira é que convém, realmente, enviar o taco para bastante longe. Um jogador adversário medirá, então, o número de passos, *biqueira-calcanhar*, que vão desde o último lugar, onde caiu o taco, até ao buraco donde partiu. Multiplica-se o número de passos pelo número de vezes que o jogador conseguir manter o taco, no ar, nas três jogadas, e, assim, se obtém o total de pontos a atribuir ao primeiro grupo de jogadores. Nalguns casos, à medida que o taco consegue manter-se no ar, 2, 3 ou mais vezes, o número de pontos, no final, deverá ser duplicado, triplicado, . . . , etc. Esta variante depende de prévia combinação, mas é muito habitual ser assim.

A partida recomeçará com segundo jogador do mesmo grupo e só terminará quando um dos grupos perfizer 1000 ou 500 pontos, conforme contrato prévio.

*1.ª Variante*

Para evitar *batota* na medição dos passos, já que estes variam com o *desenvolvimento físico* dos jogadores, costuma usar-se o *bastão* para unidade. O número inteiro de vezes que o *bastão* se suceder, será o número que se multiplica pelo número de vezes que o taco se manteve no ar.

*2.ª Variante*

Quando um dos grupos obtém um número elevado de pontos pode trocar 200 pontos por um jogador eliminado.

Comparemos o *talú* com a *bilharda*.

A *bilharda*, *pateiro* ou *mocho* é, geralmente, disputada por dois jogadores. Para isso, traçam, no chão, uma circunferência, com raio dum metro, e um dos jogadores, empunhando uma espécie de pá de madeira, chamada *pateiro*, coloca-se no interior do círculo, ao passo que o outro jogador fica do lado de fora.

Nalguns pontos de Portugal, em que a *bilharda* é conhecida por *mocho*, é costume colocar-se uma espécie de pequeno fuso de madeira, a chamada *bilharda*, sobre duas pedras para facilitar o arremesso.

O jogador, que está do lado de fora do círculo, bate, com a sua pá, na *bilharda* e deve procurar apanhá-la no ar e atirá-la para dentro daquele limite. O jogador, que, ali, se encontra, deve defender essa possibilidade com o respectivo *bateiro*, apanhar a *bilharda* no ar, e arremessá-la para longe.

O atacante pode tentar mais duas vezes lançar a *bilharda* para dentro do círculo. Se o conseguir ganhará a jogada. Se falhar 3 vezes sucessivas, trocará de lugar, passando do ataque para a defesa.

Ganhará a partida quem, no fim dum certo número pré-estabelecido de jogos, obtiver um maior número de vitórias.

Como se vê, o *talú* é um *jogo de bilharda* um pouco mais evoluído.

## JOGOS COM MOEDAS

Todos estes *jogos com moedas* parecem filiar-se em velhas práticas de adivinhação.

É muito antiga, na China, a prática de adivinhar por meio de moedas, que não perdeu, ainda, nos nossos dias, a sua popularidade.

É a conhecida *man wong kó* (問徨個). Geralmente utilizam-se as sapecas pelo que é, também, conhecido por *chin pók* (錢卜), *adivinhar pelas sapecas*. O *adivinho* agarra em três sapecas, que mete num colmo de bambu ou carapaça de tartaruga, e agita-o até caírem. Observa, então, as moedas que caíram pelo verso ou pelo anverso.

O lado onde a moeda tem escritos os caracteres chama-se *face* ou *chi* (字), *caracteres*, e corresponde ao *princípio masculino*, *iéong* (陽), *felicidade*, sendo, o outro lado, a *coroa*, *kuóng* (光), correspondendo ao *iâm* (陰), *princípio feminino*, *infelicidade* [1].

São possíveis as seguintes combinações:

1 — As três sapecas caírem de *face* — *kau* (交), *sorte* — transforma o *iâm* (陰) em *iéong* (陽).

2 — As três sapecas caírem de *coroa* — *chong* (重), *má sorte* — transforma o *iéong* (陽) em *iâm* (陰).

3 — Duas sapecas caírem de *face* e, uma, de *coroa* — *ian* (單), *regular* — domina o *iéong* (陽).

4 — Duas sapecas caírem de *coroa* — *ché* (拆), *quase mal* — domina o *iâm* (陰).

Os *jogos com moedas* são muito antigos, tanto na China como na Europa. Já na antiga Roma se jogava uma espécie de *cara ou cunha*, com uma moeda que apresentava Janus dum lado e um barco no anverso. Era o conhecido *caput autnavia*.

Do *jogo das pedrinhas* ao *jogo das moedas* parece não ir mais do que uma

---

(1) Alguns *adivinhos* consideram, precisamente, o contrário.

imediata adaptação. A própria *chiquia*, constituída por uma pilha de sapecas ([1]), parece, também, poder considerar-se senão um jogo deste tipo, pelo menos uma sua derivante.

É natural que desde que as moedas surgiram na Terra, a tendência para o seu lançamento com fins divinatórios tivesse aparecido também.

Ainda hoje, na China, se lançam sapecas e os *kau pui* (較杯) ([2]), com essa finalidade, e, na Europa, *se deita a moeda ao ar*, para se escolher, pela sorte, uma solução para os mais variados problemas.

É pois muito natural que os *jogos com moedas*, tal como os *jogos com pedrinhas* e *com dados*, seus derivados, tenham tido uma origem comum, relacionada com práticas místico-religiosas de carácter divinatório.

### 1 — TIU WU PAK (跳烏白) — SALTAR PRETO OU BRANCO

Antigamente, os chineses da província de Cantão divertiam-se com uma curiosa modalidade, cujo velho nome parece ter sido esquecido nos nossos dias. Era o chamado *kwang sám mán* (*kwang* 三文), nome que parece significar *kwang três moedas*, sendo *kwang* a onomatopeia do ruído causado pelas moedas ao caírem, tão ao gosto da linguagem popular cantonense. Neste jogo, eram usadas as sapecas e considerava-se o lado correspondente à dinastia, *pak* (白), isto é, *branco*, e o reverso, *hak* (黑), isto é, *preto* ([3]). Com o *branco* se perdia e com o *preto* se ganhava. É um jogo de índole perfeitamente semelhante ao *cara ou cruz* e, aliás, relacionado com a modalidade de *tirar sortes*, referida na página 27. Para jogarem, nos velhos tempos, o *kwang sám man* (*kwang* 三文), juntavam-se, necessàriamente, três parceiros. Cada um deles deveria atirar a sua moeda sobre uma superfície lisa e plana, havendo três casos a considerar:

1 — As três moedas apresentarem as faces *pretas*.

Todos os parceiros deveriam, voltar, nesse caso, a retirá-las, pois não haveria nenhum vencido, apenas três *ieng* (贏), *vencedores*.

2 — Uma moeda apresentar face *preta* e, duas, faces *brancas*.

O jogador cuja moeda ficara com a face *preta* para cima, seria o primeiro, devendo os dois outros disputar, em seguida, o segundo e terceiro lugares, arremessando, de novo, as moedas, até que um deles obtivesse uma moeda *branca* e, o outro, uma moeda *preta*.

3 — Duas moedas apresentarem face *preta* e, a terceira, face *branca*.

O jogador, cuja moeda caira *branca*, ficava em terceiro lugar, tendo, os outros dois, de disputar, em seguida, o primeiro e o segundo lugares.

---

(1) Cf. pág. 137

(2) Pedaços de madeira que se lançam nos templos em busca duma resposta dos deuses e nas sessões de adivinhação realizadas pelas benzedeiras, *mán héong pó* (問香婆) e *pái sán pó* (拜神婆).

(3) Os termos *branco* e *preto*, atribuídos à *cara ou coroa* das moedas, parece provir das cores dos pedaços de madeira usados num antigo jogo chinês que, ainda hoje, é popular na China do Norte e na Coreia, onde é conhecido por *nyon-nol-ki*. Estes pedaços de madeira eram brancos, de um dos lados, e, pretos, do outro.

Uma vez seriados, os jogadores, o que obtivesse o primeiro lugar, segurava na mão as três moedas e lançava-as sobre a pedra lisa, que servia de tabuleiro de jogo e que, geralmente, era uma laje do próprio pavimento.

Se as suas três moedas, uma vez lançadas, apresentassem todas as faces *pretas*, ganharia o jogo e, por isso, ficaria com as moedas. Se não o conseguisse, cederia a vez ao segundo jogador e, depois, ao terceiro, até que um destes, mais hábil ou com mais sorte, o conseguisse.

Esta forma de jogar com moedas chegou aos nossos dias, sendo, localmente, conhecida por *tiu wu pak* (跳烏白), o que, literalmente, significa *saltar preto ou branco*.

Este jogo é, como se conclui, mais um *jogo de azar* do que um *jogo de perícia* e, sobretudo, um *jogo de paciência*.

## 2 — TIU SAM KÓK (跳三角) — SALTAR O TRIÂNGULO

Outro jogo semelhante ao *tiu wu pak* (跳烏白) é o *tiu sám kók* (跳三角) o que significa *saltar o triângulo*.

Também jogado, antigamente, com sapecas, consiste em colocar, no chão, três moedas dispostas segundo os vértices dum triângulo, o que era feito, geralmente, por homens de poucos escrúpulos que serviam de banqueiros e que, ainda não há muitos anos, exploravam, assim, sobretudo, as crianças à saída das escolas.

Uma vez colocadas no chão as três moedas, cada jogador deveria postar-se a uma distância prèviamente marcada, geralmente 10 a 12 pés (2 a 3 metros), e atirar a sua moeda em direcção ao triângulo.

Se a moeda caísse dentro dele ou a menos de três *chün* (寸) (1) o que é medido com uma varinha ou *chéak* (尺) (2), o jogador receberia, como prémio, uma moeda igual à que lançara. Se a moeda caísse sobre um dos vértices do triângulo, isto é, sobre uma das sapecas colocadas no chão, ganharia três moedas iguais.

Se caísse mais longe do que os três *chün* (寸) estabelecidos, o jogador perderia o jogo e, assim, a moeda que arremessara.

Em síntese:

| Lugar onde caiu a moeda lançada | Prémio |
|---|---|
| Dentro do triângulo ou a menos de 3 polegadas | Ganha-se uma moeda igual à que se lançou |
| Sobre um dos vértices do triângulo | Ganham-se três moedas iguais |
| Além das 3 polegadas | Perde-se a moeda que se lançou |

(1) Polegada chinesa equivalente a 1/10 de *chéak* (尺).
(2) Régua equivalente a 0,333m e dividida em dez secções iguais.

Este jogo parece ser uma variante ou uma simplificação dum jogo mais antigo, muito estimado pelas classes mais elevadas, nos antigos tempos do Império, entre as quais era conhecido por *bater na moeda*.

Começava-se por se fazer um desenho, com a forma dum quadrado, de cerca de dois pés, traçando-lhe, em seguida, as duas diagonais (Fig. 82). Geralmente este desenho sulcava-se num terreno móvel.

Um dos jogadores colocava, então, uma sapeca no centro do quadrado. Outro jogador atirava, a seguir, uma moeda sobre aquela, com o objectivo de a fazer sair do quadrado onde se encontrava. Se o conseguisse, o primeiro jogador tinha de colocar outra moeda por debaixo da primeira, repetindo-se a jogada. Se o não conseguisse, seria este segundo jogador quem deveria colocar a sua moeda debaixo da moeda do primeiro jogador, procurando, então, este, bater-lhe com outra moeda sua.

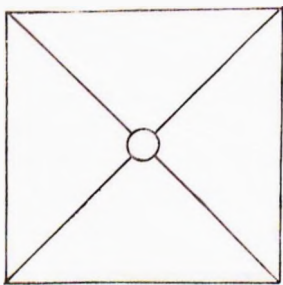



**Fig. 82 — Tabuleiro chinês para jogar com moedas**

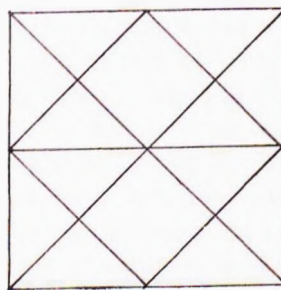



**Fig. 83 — Tabuleiro japonês para jogar com moedas**

Quem, finalmente, conseguisse acertar no grupo de duas ou mais moedas, que frequentemente se acumulavam, ganhá-las-ia.

Sendo o objectivo deste jogo acertar com uma moeda noutra moeda, podemos classificá-lo como um *jogo de pontaria* tendo, talvez, como origem, velhos certames de arremesso de pedras à mão, com ou sem funda.

No Japão perdurou um jogo semelhante, que se supõe ter sido importado, há muito tempo, da China, e cujo desenho (Fig. 83) e regras, são, porém, bastante mais complexas [1].

Em Macau, modernamente, é muito popular, nos recintos públicos chineses de diversões, um jogo que, de certo modo, se assemelha aos jogos anteriormente descritos.

Consiste, tal jogo, em arremessar-se uma moeda sobre ladrilhos de barro vidrado, mal encostados uns aos outros. Alguns destes ladrilhos estão numerados e correspondem a variados prémios que se encontram em exposição numa tosca prateleira e que exibem numeração idêntica.

---

(1) Stwart Culin — *Games of the Orient*, pág. 60

Cada moeda, uma vez atirada, rola entre os ladrilhos, indo, geralmente, cair num dos espaços que os separam. Se se conseguir, porém, que a moeda vá cair sobre um dos ladrilhos não numerados, a tal proeza será atribuído um pequeno prémio de consolação, geralmente doces ou cigarros de alguns avos.

Se a moeda cair num ladrilho numerado, o jogador receberá o prémio correspondente a esse número. Todas as moedas que rolarem sobre os ladrilhos e forem cair nos seus intervalos, considerar-se-ão perdidas.

Entre as crianças de Macau, porém, os jogos com moedas, mais populares, são os famosos *lóc chin n'gau* (落錢牛), *rolar moedas*, em tradução livre, *kán* (揀) ou *kuong kán chi* (光揀子), *cara ou coroa*, e *tap sin* (搭仙), *bater na moeda.*

## 1 — LÓC CHIN N'GAU (落錢牛)

É um jogo muito antigo, popular, sobretudo, entre as crianças de 10 a 16 anos, que o imitam dos cules que, muito frequentemente, o praticam. O nome do jogo, que indica a sua origem chinesa, quer dizer, em tradução literal, *boi que faz cair o dinheiro.* Contudo, esta palavra *n'gau* (牛) parece-nos que deverá ter outro significado [1], talvez relacionado, até, com a palavra *botão*, já que este jogo parece ser uma adaptação do *jogo dos botões* ou, pelo menos, com ele aparentado.

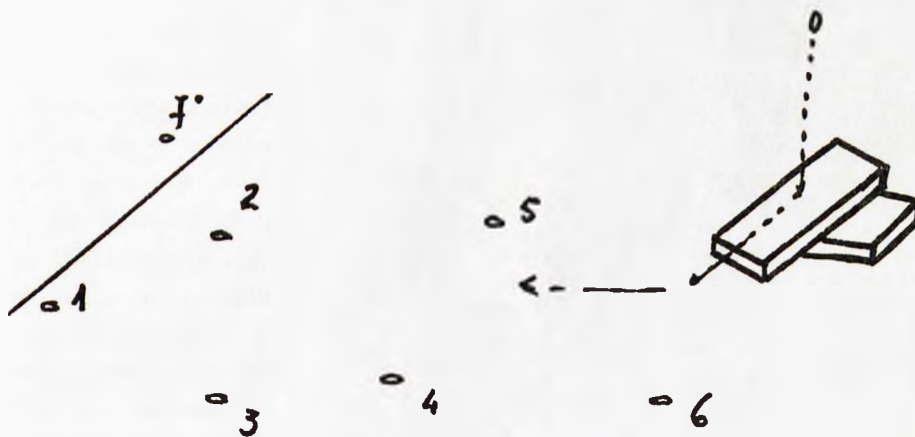



**Fig. 84 — *Lóc chin n'gau* (落錢牛) jogado sobre tijolos**

Para jogar o *lóc chin n'gau* (落錢牛) colocam-se dois tijolos, um apoiado sobre o outro, formando um plano inclinado. Cada jogador mune-se duma moeda de cobre, geralmente de 10 avos, e lança-a, em cunha, sobre aquele tijolo (Fig. 84).

(1) O termo *n'gau* (牛) faz parte da designação de vários jogos chineses de cartas, dados e dominós. É possível que seja empregado na acepção *ngáu* (爻), *traços dum hexagrama*, antigamente usado em adivinhação, ou na acepção de *ngáu* (樂), o mesmo que *lók* (樂), *deleitar-se.* Supomos que a palavra *n'gau* (牛), se significar, de facto, *boi*, como o afirmam alguns chineses, se relacione com os sacrifícios de animais, nos antigos tempos da sua civilização. Aliás, era em omoplatas de bois que se escreviam, no Neolítico chinês, fórmulas que, hoje, se crêem divinatórias ou oraculares.

Cada moeda rola, acelera, e, por fim, vê-se qual é que foi parar mais longe. O dono desta moeda fica em primeiro lugar. Deverá, então, apanhá-la, e, do sítio onde ela se encontrava, atirá-la em direcção à moeda do jogador que ficou em segundo lugar, isto é, logo a seguir (Fig. 85). Se ouvir o som do impacto, ganha aquela moeda, tendo o direito de tentar bater na do terceiro jogador e assim por diante.

**Fig. 85 — . . . e atira a moeda, tentando acertar na do companheiro**

Cada um dos jogadores que não conseguir bater, com a sua moeda, na do parceiro seguinte, fica tacitamente eliminado. Se o jogo acabar sem que ninguém tenha conseguido um impacto, volta de novo ao princípio.

Geralmente costuma fazer-se um risco, a cerca dum metro dos tijolos, e, ao serem lançadas, as moedas, sobre aqueles, se alguma delas o ultrapassar, o jogador é considerado *lái* (攋), o que significa *em último lugar*, e terá de ir buscar a sua moeda e colocá-la junto do tijolo, passando a ser, portanto, o último a jogar.

O *lóc chin n'gau* (落錢牛) lembra a *tapette* francesa, jogada, nos fins do século passado, com berlindes e com botões (1).

(1) L'Harquevaux et L. Pelletier — *200 jeux d'enfants* — págs. 200 e 204

1.ª *Variante*

Uma variante comum, sobretudo se há garotos de idades diferentes, tendo os matreiros dos mais velhos o palmo maior do que o dos mais jovens, consiste em estabelecer-se que, para ganhar, não é preciso dar-se o choque das moedas, bastando que estas fiquem a um palmo ou a menos dum palmo daquelas em que se pretende tocar.

2.ª *Variante*

Alguns jogadores não colocam os tijolos em forma de plano inclinado, para acelerar as moedas, limitando-se a lançá-las de encontro a uma parede, donde elas ressaltarão (Fig. 86). Neste caso, também costumam traçar o risco limite. As moedas que o ultrapassarem serão colocadas junto à parede ou a um palmo desta, como no caso de serem lançadas sobre o tijolo.

**Fig. 86 — *Lóc chin n'gau* (落錢牛) jogado contra um muro**

3.ª *Variante*

Às vezes, sobretudo no caso dos jogadores serem adultos, por exemplo cules, vendilhões, ou empregados em construção civil, costumam *contratar um pagamento por ganho*. Assim, por cada moeda tocada, o parceiro deve pagar 10 avos, 50 avos ou o que se estabelecer prèviamente. Se o jogo for *forte*, poderá o prémio ser até de algumas patacas.

O *lóc chin n'gau* (落錢牛) era, antigamente, jogado pelas damas do Palácio Imperial, assim como outros *jogos de moedas*, alguns dos quais, possìvelmente, se perderam.

Aliás, parece que, no século passado, já se tinham abandonado estes jogos na *Cidade Proibida* ([1]).

## 2 — KUONG KÁN CHI (光揀子)

Este jogo, cujo nome significa *cara ou coroa*, em tradução livre, consiste no seguinte:

Cada jogador deve atirar a sua moeda, ou de encontro a uma parede ou em direcção a uma linha prèviamente traçada. O jogador, cuja moeda ficar mais longe da parede, ou mais perto da linha de demarcação, ficará em primeiro lugar, ficando em segundo o que se situar a seguir, e assim por diante.

Cada jogador deve entregar, então, um número igual de moedas ao que ficou em primeiro lugar. Este coloca-as, todas, em monte, na palma da sua mão, e, sem a voltar, apenas com uma sacudidela brusca, deixa-as cair no chão, depois de anunciar:

— *kuong kán chi* (光揀子) ([2]), *face* ou *caracteres !*,

no caso de as ter colocado com as *caras* para cima, ou então:

— *chi kán kuong* (子揀光), *caracteres* ou *faces !*,

se as tiver colocado em posição contrária.

Quando as moedas caírem, ver-se-á quantas ficaram na posição contrária àquela em que se encontravam na mão do jogador que as lançou. Este terá o direito de apanhá-las. As restantes passarão para o segundo jogador, que repetirá a jogada, sucedendo-se-lhe o terceiro, o quarto e, assim, sucessivamente.

Esta maneira de jogar assemelha-se a uma das variante de jogar *kong chái chi* (公仔紙).

## 3 — TAP SIN (搭仙)

*Sin* (仙) é o nome que se dá às moedas chinesas *sem buraco* e que valiam 10 ou mais sapecas ([3]). *Tap sin* (搭仙) significa, pois, *bater na moeda.*

O jogo de *tap sin* (搭仙) consiste em lançar-se uma moeda, ou sobre o próprio pavimento ou sobre uma mesa, por meio duma sacudidela brusca da mão.

---

(1) Nome atribuído ao recinto murado ocupado pelo Palácio Imperial, residências dos seus familiares e dos elementos da Corte, englobando os jardins com lagos, pavilhões e artísticas pontes.

(2) *Kuong* (光) corresponde à face da moeda sem caracteres chineses, contràriamente a *chi* (子), *carácter*, que corresponde à face contrária, onde se pode ler a dinastia, a data da cunhagem, etc.

(3) O *sin* (仙), que era vulgarmente considerada a moeda *contrária* à sapeca, por não ter buraco central, como aquela, é conhecida, em *patois* de Macau, por *séne*, designação derivada do nome inglês *cent*. Este nome é, também, popular entre os *cristãos* de Malaca, para as moedas de cobre.

O parceiro de jogo, deixará cair, seguidamente, a sua moeda, da mesma maneira, tentando fazê-la bater na que, anteriormente, foi lançada. Se conseguir atingi-la de maneira a fazê-la saltar, ficando ambas voltadas do mesmo lado, sendo indiferente *cara* ou *coroa*, ganhará a jogada.

Esta forma de *jogar com moedas* era muito popular em Macau, nos anos trinta, e realizava-se, sobretudo, com moedas do tipo *sin* (仙), donde o seu nome.

Com as mesmas moedas se realizava um outro jogo que, conquanto mais próprio, pela sua índole, e mais frequente entre os adultos, era, também, usual entre as crianças. Considerá-lo-emos como uma segunda modalidade de jogar *tap sin* (搭仙).

2.ª *modalidade de jogar tap sin* (搭仙)

Um dos parceiros servia de banqueiro e deveria *entrar* com um certo número de moedas, quatro, por exemplo, ao passo que cada jogador *entrava*, apenas, com uma.

O banqueiro colocava as suas quatro moedas na palma da mão direita e, por meio duma sacudidela brusca, deveria fazê-las cair no chão ou sobre o tampo duma mesa.

Se, pelo menos, três das moedas ficassem mostrando *caras*, apanhava todas as moedas dos jogadores e lançava-se uma segunda vez. Ficariam, para si, todas as moedas que caíssem, voltando, para cima, as *caras*, neste segundo lançamento.

Se, da primeira vez, não conseguisse que três das suas quatro moedas ficassem na posição de *caras*, perderia a vez, e, também, todas as suas moedas, que iriam fazer parte do *monte*.

*Variante*

Logo na primeira jogada o parceiro lançava todas as moedas do *monte*, isto é, tanto as suas como as dos parceiros. Esta modalidade, que aumentava, para o banqueiro, a probabilidade de ganhar, nem sempre era bem aceite pelos demais jogadores.

### 4 — LÔC KU LÔC TONG KUÁ (LÔC KU LÔC 冬瓜)

Antigamente, era popular, entre os chineses, um jogo de moedas conhecido por *lôc ku lôc tong kuá* (*lôc ku lôc* 冬瓜), o que parece não ter significado especial, sendo, apenas, uma popular onomatopeia, correspondente ao rufar dum *kwu* (鼓), tambor chinês, percutido com um par de pequenas maçanetas [1].

Hoje, tal jogo é, ainda, popular, em Macau, mas perdeu o seu nome original, sendo, apenas, conhecido por *par ou ímpar*. Tal maneira de jogar é, também, usual no norte do Brasil, onde é conhecido por *sapatinho de judeu*. Aí, este jogo consiste em ocultar uma moeda ou uma pedrita, numa das mãos fechadas, mão que se coloca por baixo ou por cima da outra, também fechada, mas sem se tocarem, perguntando-se:

— *Sapatinho de judeu?*

Ao que responde o parceiro:

— *Mão de baixo* (ou *mão de cima*) *quero eu!*

---

(1) Com um tambor deste tipo se faziam acompanhar os contadores de histórias tradicionais da velha China.

Ao que o interpelado responde, conforme a mão que foi escolhida, e que deve mencionar ao contrário:

— *Mão de cima* (ou *mão de baixo*), *não dou eu!*

Ganhará o jogador que acertar na mão onde a moeda estava escondida.

Em Macau, hoje, joga-se com um número par ou ímpar de moedas, escondidas na mão, e o parceiro tem, apenas, de pronunciar as palavras *par* ou *ímpar* para ganhar ou perder, conforme acertar ou não. Antigamente, porém, este jogo, em Macau e na região de Cantão, era jogado tal e qual como o *sapatinho de judeu*, sendo, de preferência, usadas pedras ou sementes, em lugar de moedas.

Era a seguinte, a cantilena:

*Lôc ku lôc tong kuá* (*lôc ku lôc* 冬瓜)
Lôc ku lôc abóbora
*Pak kuó pak kuó t'óng* (白果白果糖)
Ginkgo ginkgo cristalizado
*Héong séong héong há?* (向上向下)
(Está) em cima ou em baixo?

Ao pronunciar o último verso, o companheiro tinha de adivinhar se o objecto estava na mão de cima ou na de baixo.

Antes disso, aquele que escondera o objecto, entre as duas mãos, ao entoar a cantilena, deveria balanceá-lo, entre a mão de baixo e a mão de cima, e, só no último verso, as apartar, segurando-o, ràpidamente, numa das mãos.

## JOGO DO BELINDRE OU JOGO DO BERLINDE

Designado, em Chinês, por *pó tchi* (波子), *bola de vidro*, o berlinde é conhecido, em Macau, por *triól*. A origem desta designação parece filiar-se na expressão inglesa *three haul* ou *three holle*, relacionada com os três buracos, originalmente usados para o jogo, que, segundo se crê, foi trazido da Europa para Macau.

A maneira de jogar *trióis*, que mais se vulgarizou, nesta Província, é, porém, muito semelhante aos jogos com moedas, tampas de gasosa e caixas de cigarros, por sua vez também aparentados com o velho *jogo do botão*. O *jogo dos berlindes* parece, contudo, filiar-se em jogos mais antigos, realizados com sementes, mais ou menos esféricas, e com ossos ou pedrinhas, tendo, possìvelmente, uma origem divinatória.

Em África, o xadrez nativo e certas formas de ábaco, praticam-se em buracos escavados no chão ou numa tábua, nos quais se vão lançando sementes ou seixos. Aliás, ainda hoje, em certas aldeias de Portugal Europeu, se pode ver o rapazio a jogar uma espécie de *jogo de berlindes*, em três covachos, escavados no chão, segundo os vértices dum triângulo, com bugalhas, que vão, ao mato, apanhar aos carvalhos [1]. Das bugalhas, e, possìvelmente, de outros frutos secos, se teria passado para bolas de alcatrão, mármore e vidro.

---

(1) A. C. Pires de Lima — *Jogos e canções infantis* — Porto, 1918

Em Macau, há várias maneiras de *jogar triόis*, jogo pràticamente exclusivo dos rapazes que o preferem, muitas vezes, a todos os demais, desde os mais tenros anos até aos 13 ou 14 (Fig. 87).

**Fig. 87 — O jogador solitário de *triόis***

As formas mais populares são as seguintes:

1 — TRIÓIS JOGADOS NUM CÍRCULO

Começa-se por se traçar um risco, no chão, desenhando-se, a cerca de dois metros deste, uma circunferência de, aproximadamente, 25 centímetros de diâmetro, diâmetro que, aliás, costuma reduzir-se no caso de ser menor o número de jogadores. Cada um dos companheiros de brincadeira coloca, então, dentro do círculo, um número igual de *triόis*, número este prèviamente estipulado.

Cada um dos jogadores coloca-se no círculo ou junto dele, e, daí, atira um outro *triól*, em direcção ao risco, que, primeiramente, se traçou. O jogador cujo berlinde ficar mais próximo daquela linha, será o primeiro a jogar, seguindo-se-lhe os outros, por ordem de proximidade. Todos os jogadores se dirigem, então, para além da linha limite e, de junto dela, arremessam os seus *triόis*, em direcção ao círculo. O primeiro jogador, ao atirar o seu berlinde, deve procurar aproximá-lo, o mais possível, do círculo-alvo, ao passo que, se o conseguir, o objectivo dos jogadores seguintes passará a ser, pelo contrário, ao atirarem os seus *triόis*, afastarem-nos, o mais possível, do ponto onde foi cair o berlinde do primeiro jogador. Este, ao voltar a jogar, tentará, por leve piparote com os dedos, acertar, por sua vez, nos *triόis* dos parceiros, que se encontram dentro do círculo. Deve, porém, ter o cuidado de lançar o seu *triól* com força suficiente para que aquele não fique dentro do círculo, pois, se tal acontecer, perderá, imediatamente, a sua vez. Em certos casos, o que depende

de prévia combinação, a penalidade atribuída a um jogador, que fique com o seu berlinde dentro do círculo, será maior, pois terá de sair do jogo. Se o primeiro jogador, porém, conseguir acertar num ou mais berlindes dos companheiros, fazendo-os sair do círculo, juntamente com o seu, continuará a jogar, tentando acertar, em seguida, num dos berlindes de qualquer dos adversários, que se encontre fora do círculo. Se tal lograr, ganhará a jogada e terá o direito de ficar com o berlinde em que acertou. E a partida prossegue com a acção do segundo jogador (Fig. 88).

**Fig. 88 — E a partida prossegue com a acção do segundo jogador**

À medida que os jogadores forem sendo *mortos*, o que corresponde a perderem todos os *trióis* que tenham arriscado, vão saindo do jogo, que será ganho por aquele que continuar *vivo*, isto é, que possua, ainda, um ou mais *triόis* no campo, quando todos os companheiros tiverem sido eliminados. A regra fundamental do jogo consiste em não se poder *matar* qualquer berlinde do campo sem se ter conseguido retirar um outro, adversário, do círculo (Fig. 89).

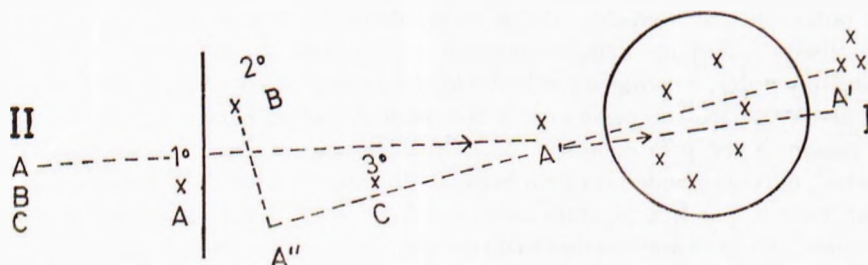



**Fig. 89 — *Triόis* jogados num círculo**

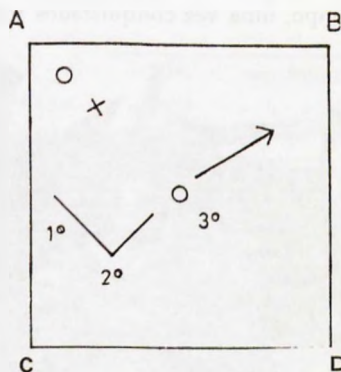
*Variante*

Em lugar de se colocarem, os *triόis*, no interior do círculo, colocam-se na sua periferia, podendo, cada um dos componentes de brincadeira, entrar com qualquer número, não sendo, pois, obrigatória, a contribuição de cada jogador, com um número igual de berlindes.

2 — TRIÓIS JOGADOS NUM QUADRADO

Traça-se, no chão, um quadrado ABCD, de um metro e meio a dois metros de lado, omitindo-se, como é óbvio, as letras que, aqui, se registam, para facilitar a exposição. Junto a um dos lados, por exemplo, CD, alinham-se os jogadores, que vão atirando, sucessivamente, os seus berlindes, em direcção ao lado AB. O dono do berlinde que ficar mais próximo daquele risco, sem o ultrapassar, será o primeiro jogador, seguindo-se-lhe, os outros, por ordem de proximidade.

**Fig. 90 — *Triόis* jogados num quadrado**

O primeiro jogador pega no seu berlinde e, do local em que ele se encontra, procurará bater no do companheiro que, estiver mais próximo. Se o conseguir, deve tentar acertar nesse mesmo *triól*, mais duas vezes seguidas (Fig. 90). Se, ao tocar-lhe, fizer com que ele acabe por ultrapassar qualquer das linhas limites do quadrado, ganha o jogo, ficando com esse *triól*, e dando a vez ao segundo jogador. Os três impactos sucessivos são obrigatórios a qualquer jogador para ganhar um berlinde adversário. Se aquele falhar, numa das tentativas, perderá não só a vez mas, também, a apetecida presa, mesmo que já lhe tenha tocado uma ou duas vezes.

3 — TRIÓIS JOGADOS EM 3 COVACHOS

Uma terceira modalidade, que se pratica em Macau, é muito semelhante à que, mais vulgarmente, entretém os nossos garotos metropolitanos. Nesta Província, esta forma de brincar recebeu, contudo, o nome, que, *à priori*, parece estranho, de *talon*. Supomos que este nome provenha do chinês, *tá long* (打窿), *bater no buraco*, traduzido à letra, ou *jogar aos buracos*, considerando-se a palavra *tá* (打) no sentido de jogar, sentido em que, muitas vezes, é empregada, já que o termo em si é de significado vastíssimo, representando, abstractamente, qualquer acção que implique movimento. Para *jogar triόis*, desta maneira, as crianças chinesas e portuguesas de Macau traçam um risco, no chão, e, mais ou menos a uns dois ou três palmos deste risco, escavam um pequeno covacho, que repetem duas vezes, com intervalos de cerca de um metro. Por meio do habitual *chai feng* (猜 *feng*), sorteiam-se os lugares. O primeiro jogador inicia, então, a partida, acocorando-se junto ao risco, e lançando, por meio dum piparote, com o dedo polegar, o seu *triól* em direcção ao primeiro buraco. Se não lhe acertar, perde a vez, seguindo-se-lhe o segundo

jogador e prosseguindo o jogo, em sucessivas tentativas, cujo objectivo consiste em acertar nos três buracos, um a seguir ao outro. O jogador que conseguir tal proeza é considerado como *tendo capital*, o que significa que pode *matar* um *triól* adversário. Para conseguir este objectivo, deve lançar o seu berlinde triunfante, isto é, depois de ter passado os três covachos, em três jogadas sucessivas, de encontro a um dos *trióis* adversários, que se encontrem no terreno, por não terem conseguido lograr o *abrigo dos três buracos* (Fig. 91). Cada *triól* que vai sendo *morto* é recolhido pelo vencedor. O vencedor absoluto será aquele que ficar sòzinho em campo, uma vez conquistados todos os *trióis* adversários.

**Fig. 91 — Lançando o seu berlinde contra o dum adversário**

1.ª *Variante*

A mais comum das variantes, muito estimada pelas crianças, por lhes facilitar o jogo, consiste em ser permitido *passar os três buracos*, não em três jogadas sucessivas, mas sim alternadas, com o jogo dos outros parceiros. Neste caso, o *triól* deve ser lançado em direcção a cada buraco, que ainda não ocupou, a partir do local em que se encontrar, na altura em que o seu possuidor recomeçar a jogar.

2.ª *Variante*

Os três covachos são, às vezes, cavados segundo os vértices dum triângulo e não em linha recta.

3.ª *Variante*

Em lugar do risco e dos três covachos, apenas se escava um buraco maior, no centro duma circunferência, colocando-se os berlindes dos vários jogadores, em seu redor. Cada um dos jogadores deve atirar o seu berlinde para o buraco único e, depois, fazê-lo sair dali, bem como um outro berlinde adversário, numa segunda jogada. Esta variante é uma forma mista da primeira modalidade, atrás descrita, desta terceira forma de jogar.

### 4 — TRIÓIS JOGADOS NUM SÓ COVACHO

Esta quarta forma de jogar *triói*s, que lembra a terceira variante atrás descrita, consiste no seguinte: escava-se um só buraco no chão, devendo, cada um dos jogadores, colocado a uma certa distância, prèviamente estabelecida, atirar, para ali, o respectivo *trióI*. Quem acertar no buraco ganha a prerrogativa de tentar acertar nos *triói*s dos companheiros, *matando-os*, assim, cada vez que tal consiga.

### 5 — TRIÓIS JOGADOS EM RECTÂNGULO

Esta forma parece-nos uma variante da primeira modalidade, que, atrás, descrevemos. Consiste em traçar-se, no chão, um rectângulo, de 70/80 centímetros de comprimento, por 30/40 centímetros de largura. Cada um dos jogadores coloca-se num dos lados menores e atira o seu berlinde em direcção ao lado oposto, que não poderá, contudo, ultrapassar. O berlinde que mais se aproximar daquele lado, considerado meta, obterá o primeiro lugar para quem o lançou. Se algum dos jogadores lançar o seu berlinde de forma a fazer ultrapassar o lado oposto do rectângulo, poderá repetir, por três vezes, a operação, mas, se falhar, terá de colocar o seu berlinde, ou na linha de partida, o que corresponde a um último lugar, ou no local em que o primeiro jogador, arbitràriamente, o determinar. Seriados, desta forma, os jogadores, o que ficou em primeiro lugar começará o jogo, tentando acertar num dos *triói*s dos companheiros. É-lhe, sempre, permitido repetir cada jogada, por três vezes, sem, contudo, poder fazer sair o seu *trióI* do rectângulo delimitado no terreno. Se falhar as três jogadas, sem que o seu berlinde saia do rectângulo, perde, simplesmente, a vez. Se ultrapassar, porém, os limites do *campo de jogo*, perde o seu berlinde a favor do companheiro, em cujo *trióI* desejava bater, para o *matar*.

### 6 — JOGO DE BERLINDES ASSOCIADO AO JOGO DO PIÃO

Cada um dos jogadores coloca um número igual, prèviamente estabelecido, de *triói*s, no chão, fazendo, com eles, um pequeno monte. Em seguida, por *chai feng* (猜 *feng*), tiram, à sorte, o número de ordem dos jogadores. O primeiro, a quem couber a sorte de jogar, faz rodar um *cuti pião*, pegando-lhe, na saliência superior, com o indicador e o polegar, e apoiando, no chão, a extremidade oposta. Quando aquele parar e cair, a letra que ficar voltada para cima indicará se o jogador ganhou ou perdeu: se sair T, o jogador tirará um *trióI* do monte; se sair P colocará, no monte, mais um dos seus *triói*s; se sair R ganhará todos os *triói*s.

O jogo continuará, seguindo-se o jogador número dois, e assim por diante, nos dois primeiros casos, tendo, porém, de recomeçar, se se verificar a terceira das hipóteses.

### 7 — ADIVINHAR QUANTOS TRIÓIS SE TÊM NAS MÃOS

Esta brincadeira é, sempre, disputada entre dois jogadores. Cada parceiro esconde, na mão, um certo número de *triói*s. Para que os outros não possam ver quantos apanharam, os garotos metem, geralmente, as mãos nos bolsos, onde é muito frequente acumularem-se dezenas de berlindes.

Os dois jogadores retiram, simultâneamente, as mãos dos bolsos e apresentam--nas fechadas, um ao outro, dizendo, ao mesmo tempo, um número. Se o número pronunciado, por um deles, corresponder à soma do número dos berlindes apresentados por ambos, será esse jogador quem ganhará, ficando possuidor de todos os *trióis* jogados.

Este jogo faz lembrar o popular e muito antigo *chai mui* (猜梅) e, nele, deve, sem dúvida, ter-se inspirado ([1]).

Também parece relacionado com o velho *jogo do par ou pernão*, das nossas aldeias. Este jogo parece ter sido muito popular entre as crianças da velha Roma, que o praticavam, então, como ainda se pratica nos nossos dias. De mãos fechadas, guardavam, nelas, pedrinhas ou moedas, e tudo consistia em adivinhar-se o seu número, par ou ímpar. Admite-se, hoje, que era, então, uma fórmula preliminar de jogo, para selecção ou escolha, tal como a *cara ou coroa*, o *ostracinda* dos gregos e *la tejuela* dos antigos reinos de Castela e Leão. Segundo John Lubbock ([2]), este actual entretenimento de meninos devia ser, na Antiguidade, um meio sagrado de consultar os oráculos.

### IN CHÁI HAP (烟仔盒) — JOGO COM CAIXAS DE CIGARROS

Muito vulgar entre crianças dos 10 aos 18 anos, é, igualmente, popular entre crianças de menos idade, sendo, também, muitas vezes, passatempo de cules e vendilhões.

Tal como o *jogo das tampas das gasosas*, o *jogo com caixas de cigarros* parece ter sido inspirado nos *jogos de moedas*, atrás descritos.

Para jogar com caixas de cigarros começa-se, necessàriamente, por se coleccionarem várias embalagens vazias, de preferência de marcas diferentes, escolhendo, cada parceiro, uma delas, para si.

Em seguida, por *chai feng* (猜 *feng*), ordenam-se os jogadores. O primeiro atira, então, a sua caixa, para longe, seguindo-se-lhe o segundo, cujo objectivo passa a ser acertar na primeira caixa atirada. Três casos há a considerar (Fig. 92) :

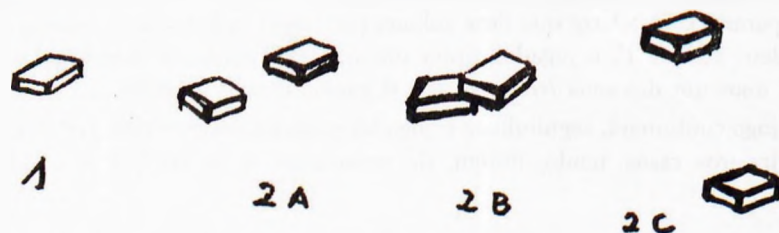



**Fig. 92 — *In chái hap* (烟仔盒), jogo com caixas de cigarros**

---

(1) O *chai mui* (猜梅) foi, já, referido a pág. 24, voltando a ser estudado, adiante, no capítulo *Jogos de sorte ou azar*.

(2) Citado por Veríssimo de Melo em *Jogos Populares do Brasil*, pág. 7

A — A caixa do segundo jogador acerta na do primeiro (2B)

B — A caixa do segundo jogador não acerta na do primeiro, mas fica a um palmo de distância (2A)

C — A caixa do segundo jogador não acerta na do primeiro e fica a mais dum palmo de distância daquela (2C)

No caso A, isto é, se o segundo jogador conseguir acertar na caixa do primeiro, ganhará um ponto; no segundo caso, meio ponto, e, no terceiro, marcará zero pontos.

No caso de não ganhar, seguir-se-lhe-á o terceiro jogador. Este lançará, então, a sua caixa, tentando acertar numa das duas já lançadas. Se conseguir acertar numa delas, pode tentar segunda jogada, para acertar na outra, ganhando um ponto de cada vez que o conseguir, ou meio ponto se a sua caixa ficar a um palmo, ou a menos de um palmo, de cada uma das outras.

No final da partida ganhá-la-á o jogador que tiver conseguido maior número de pontos.

Às vezes, em lugar de se somarem pontos, pode ganhar-se algo que, anteriormente, se tiver combinado, como, por exemplo, bolos, doces, bonecos de papel, ou, mesmo, dinheiro.

Consta que, há alguns anos, em Macau, este jogo era muito popular entre as crianças de menos recursos, que o preferiam aos próprios piões e *trióis.*

Muitas vezes, ao saírem das escolas, os rapazes percorriam, cheios de entusiasmo, as várias lojas de papel, onde os chineses amontoavam papéis velhos e desperdícios de toda a ordem, para a fabricação de papel grosseiro, destinado a invólucros de panchões. Nessas lojas, não hesitavam em meter as mãos nos verdadeiros montões de lixo, ali acumulado, em busca de caixas de cigarros vazias, para se entregarem, daí a pouco, ao seu brinquedo preferido.

## TÂN HEI SÔI KÓI (彈汽水蓋) — JOGO DAS CRICAS

É um jogo muito frequente, sobretudo entre as crianças dos três aos oito anos, embora crianças mais velhas, a ele, se entreguem, igualmente.

O termo *hei sôi kói* (汽水蓋) significa *tampas de gasosa* e, por isso, este jogo, certamente inspirado nos *jogos de trióis* e relacionado, na sua forma, com os *jogos de moedas*, surgiu, muito recentemente, com a difusão de gasosas de tampas coloridas.

As tampas de gasosas são conhecidas, em Macau, por *cricas*, talvez pela onomatopeia do som produzido ao abrir da garrafa, e, daí, o nome popular do jogo, pelo qual é conhecido, entre as crianças portuguesas ([1]).

Nos nossos dias, as tampas das garrafas de *Coca Cola* são, geralmente, coleccionadas para participação no concurso promovido pela empresa distribuidora local e, por isso mesmo, servem, com maior interesse e emoção, para o *famoso jogo das cricas.*

———

(1) Esta faceta parece ser, nas crianças de Macau, de inspiração cantonense, conhecida que é a popularidade das onomatopeias, neste idioma.

Este jogo só pode realizar-se, com brilho, num terreno plano, onde se faz um círculo, pondo, cada jogador, dentro dele, um número igual de *cricas*, número este prèviamente combinado. A uma certa distância, geralmente meio metro a um metro, faz-se um risco, e, de perto do círculo, atiram-se novas *cricas*, lançando, cada parceiro, a sua, para ver qual deles conseguirá colocá-las mais próximo do risco, dum ou doutro lado daquele.

A figura 93 representa o jogo efectuado por 3 parceiros, cada um dos quais colocou duas *cricas* dentro do círculo. Aquele jogador, cuja *crica* tiver ficado mais próxima do risco, será o primeiro a jogar e, assim sucessivamente. O primeiro jogador passa, então, para o outro lado do risco e atira, a sua tampa, em direcção

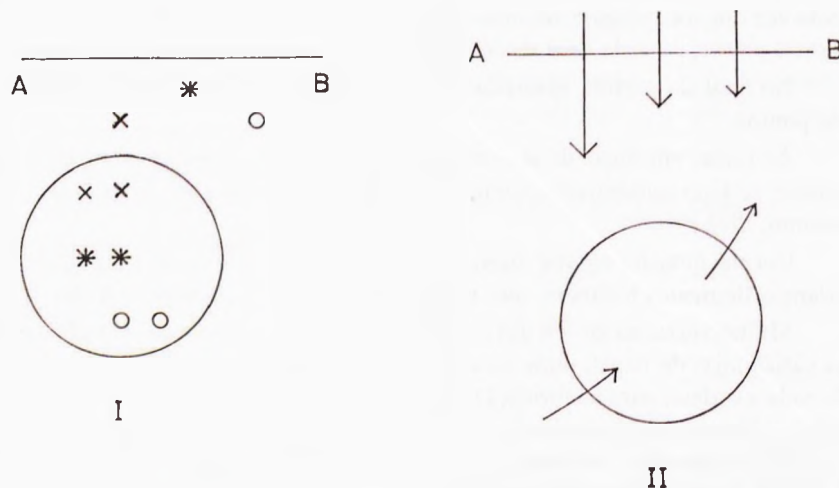



**Fig. 93 — Esquema do *jogo de cricas* em que intervêm três parceiros**

ao círculo. Esta terá de ficar próxima daquele, embora sem nele entrar, pois se tal acontecer, o primeiro jogador perderá, o que significa que sairá do jogo ou ficará em último lugar, seguindo-se-lhe o segundo parceiro, e assim por diante, conforme o que, prèviamente, tiverem os jogadores combinado entre si.

Supondo que um jogador conseguiu que a sua *crica* se aproximasse do círculo, deverá, de joelho em terra, dar, na sua tampa, com as pontas dos dedos, tal como se jogasse o berlinde, um piparote característico, com a parte superior do polegar, pressionado sobre a polpa do indicador, movimento a que, localmente, os chineses chamam *tán* (彈), de modo a fazê-la sair pelo outro lado do círculo, e arrastando, com ela, uma ou mais daquelas que estão dentro deste.

Se a sua *crica* ficar dentro do círculo, o jogador perderá a jogada e tomará a sua vez, o parceiro seguinte. Se, porém, a sua tampa sair e, com ela, outra ou outras das que estavam no interior do círculo, dirigir-se-á ao ponto onde parou a sua *crica* e, com ela, procurará *matar* uma qualquer dos parceiros que se encontrem fora.

Se lograr *matar* uma daquelas, tentará acertar numa segunda e numa terceira, conforme o número de parceiros e de sucessos. Por cada *crica* adversária que *matar*, o jogador tem o direito de tirar duas, de dentro do círculo, o que constitui o *ganho* (Fig. 94). Se a sua *crica*, porém, ao bater noutra, sair do risco, fica na posição conhecida por *lái* (攋), o que significa que não pode ser *morta*, em futuras jogadas dos parceiros.

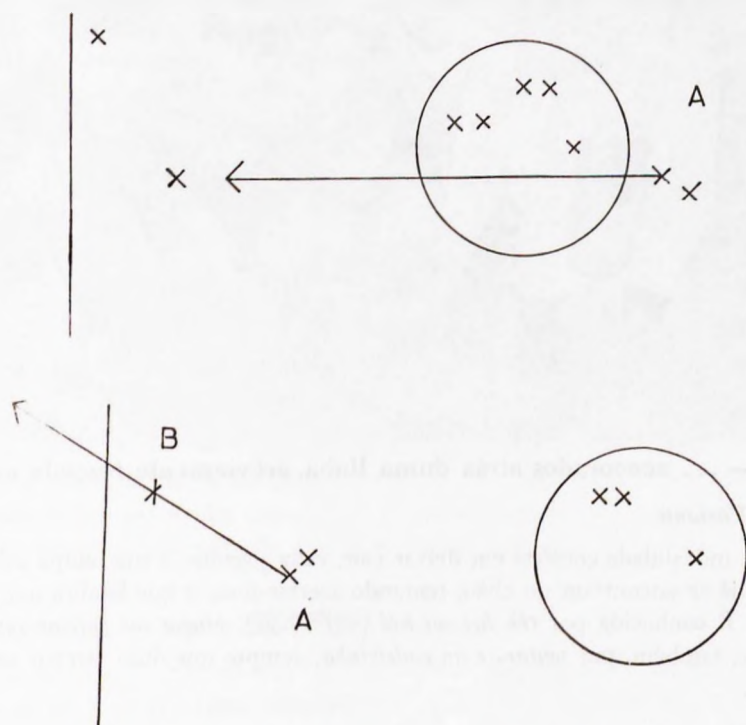



**Fig. 94 — O jogador tem o direito de tirar duas *cricas* do círculo**

Pode dar-se o caso, geralmente não comum, do primeiro parceiro ganhar o jogo, sem intervenção dos dois outros parceiros, o que é um sucesso de sorte rara.

Para tornarem as tampas das gasosas mais pesadas e facilitarem, assim, o jogo, as crianças costumam deitar-lhes, dentro, cera ou estearina fundida que, ao solidificar, preenche todo o interior.

É frequente, também, entre as crianças, uma variante do *tán hei sôi kói* (彈汽水蓋), que parece inspirar-se nas corridas de carros, acontecimento que, todos os anos, alvoroça a garotada de Macau.

Esta variante consiste em colocarem-se, os jogadores, cada um com a sua tampa de gasosa, de preferência de cor diferente, acocorados atrás duma linha, prèviamente traçada no chão (Fig. 95). Com um piparote, atiram, todos, ao mesmo tempo, a sua tampa, para o mais longe possível. O jogador, cuja tampa mais se afastar da linha de partida, ficará em primeiro lugar.

É de notar que estes jogos são habituais entre as crianças de poucos meios, em que os brinquedos têm de ser improvisados, cabendo, à imaginação, transformá-los.

**Fig. 95 — . . . acocorados atrás duma linha, prèviamente traçada no chão**

*1.ª Variante*

Esta modalidade consiste em deixar cair, cada jogador, a sua tampa sobre outras que já se encontram no chão, tentando acertar-lhes, o que lembra um *jogo de moedas.* É conhecida por *têk hei soi kói* (滴汽水蓋), *pingar* ou *gotejar tampas de gasosas*, e, também, por *sentar-se na cadeirinha*, sempre que duas tampas se sobreponham.

*2.ª Variante*

Mais recentemente, apareceram, no chão das ruas de Macau, quadrados numerados, à guisa de *jogos de azar*, com que os garotos tentam imitar os casinos da Cidade, visando, porém, como ganho, algumas tampas de gasosas.

Esta modalidade faz lembrar o clássico *jogo do burro em tabuleiro*, passatempo dos mais vulgares em Portugal, sobretudo nos barcos que realizam longas viagens.

Para se divertirem, com este jogo, os garotos traçam, no chão, um quadrado, que pode atingir um metro de lado, e dividem-no em 25 quadrados, número que, aliás, pode variar. Esses quadrados são numerados, geralmente de 1 a 10.

A uma certa distância deste quadrado, geralmente a cerca de dois metros, o que aliás, pode variar, traçam uma linha limite.

Por *chai feng* (猜 *feng*), os jogadores são seriados e devem lançar, sucessivamente, as suas tampas de gasosas, que procurarão fazer cair sobre um dos números mais altos do quadrado. O jogador que conseguir acertar, com a sua tampa, no quadrado de maior pontuação, ganhará todas as tampas, lançadas pelos companheiros.

Se houver empate, dividem-se, ao meio, os lucros, ou tem de desempatar-se o jogo, por novo lançamento, o que depende do que ficar prèviamente estabelecido.

Uma variante desta modalidade consiste em inscrever, nos 25 quadrados, números diferentes da série de 1 a 10, dispostos segundo a fantasia do desenhador.

Sirva de exemplo um dos desenhos recolhidos, de entre os numerosos desenhos deste tipo, que povoam as ruas de Macau (Fig. 96).

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

**Fig. 96**

## KONG CHÁI CHI (公仔紙)

Traduzido, à letra, por *figurinhas de papel*, este brinquedo é dos mais comuns entre as crianças, pois visa, sempre, um lucro ou perda concreta, que o torna emocionante.

Os *bonecos* ou *figurinhas de papel*, vendem-se em folhas de cartolina fina, de dois formatos, respectivamente de 26,2cm×19,2cm e 39,5cm×27cm, por 5 avos ou 10 avos cada folha, nas tendas ambulantes e nas papelarias chinesas mais modestas, que são, sempre, um misto de papelaria e quinquilharia

Cada folha simples consta de 30 rectângulos de 4,5 cm a 5 cm por 2,5 cm a 3 cm, cada um dos quais contém uma figura polícroma.

São diversos os motivos que ilustram estas folhas de *kong chái* (公仔): meios de transporte, figuras actuais, reproduzindo verdadeiras histórias de quadradinhos, adivinhas, e, mais modernamente, reproduções fotográficas de filmes de Tarzan e de *cow-boys*, sendo, porém, os mais vulgares, e, também, os mais procurados, os que representam figuras tradicionais, históricas ou mitológicas, da velha China, figuras que são queridas, pela imaginação, quase sempre muito fértil, das crianças de todos os tempos. Estas figuras são as que correspondem às folhas que, pelo menos no século passado, já se vendiam por poucas sapecas. São estes, pois, os motivos mais antigos e tradicionais.

Os *kong chái chi* (公仔紙) parecem inspirados nos velhos jogos de cartas chinesas com figuras, traduzindo, ao que supomos, uma adaptação ingénua para as crianças.

Analisando as actuais folhas de *kong chái chi* (公仔紙), podemos agrupá-las, numa tentativa de sistematização, nos seguintes seis grupos:

1 — *Figuras mitológicas, históricas e lendárias*, que, geralmente, eram, dantes, acompanhadas duma pequena legenda explicativa, no verso, legenda que,

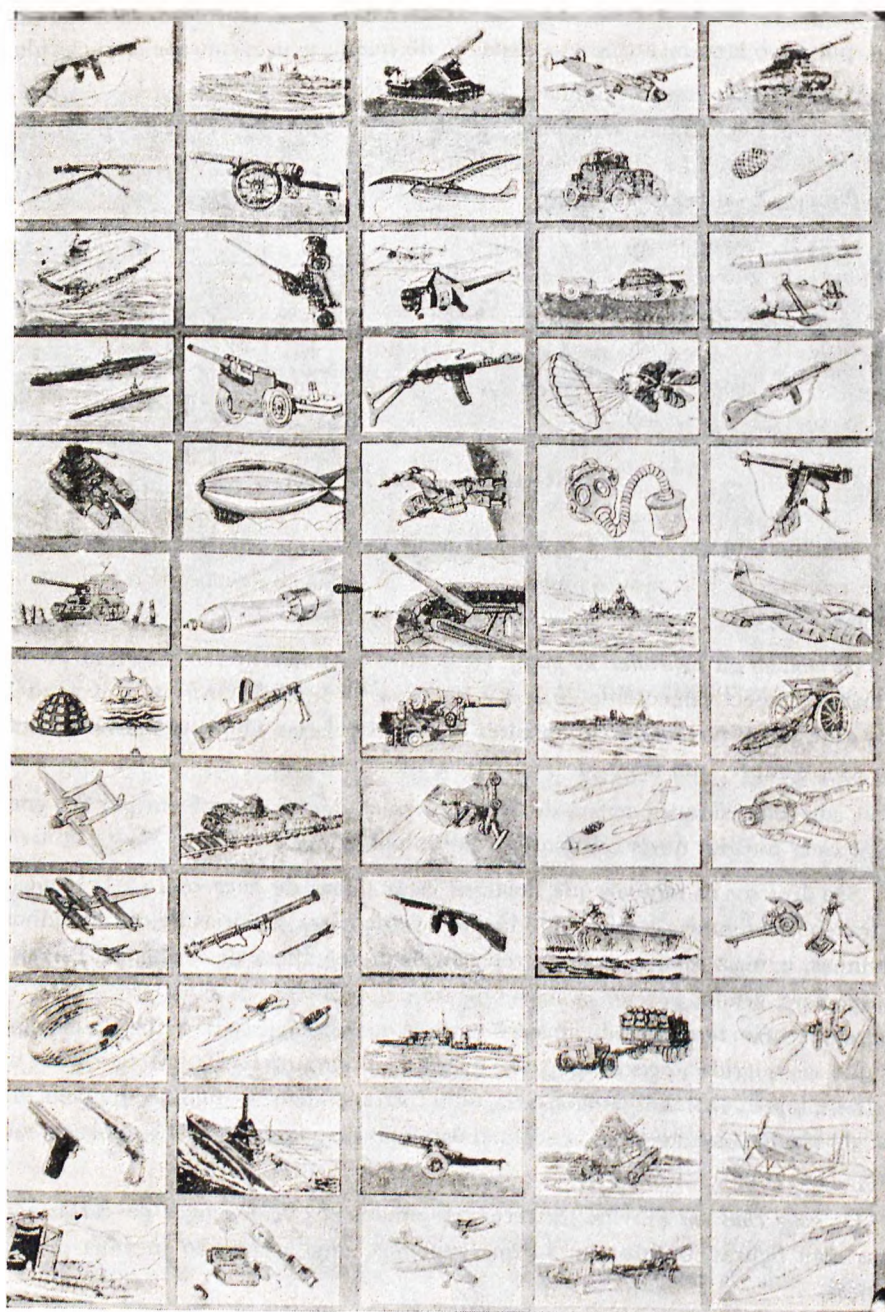



Fig. 97 — Reprodução de uma folha de *kong chái chi* (公仔紙), do tipo *material de guerra*

**Fig. 98** — Reprodução de uma folha de *kong chái chi* (公仔紙), do tipo *histórias de quadradinhos (aventuras de Tarzan)*

hoje, pràticamente desapareceu, ao que parece, numa tentativa de fazer esquecer, às novas gerações, as lendas e as velhas tradições da antiga China ([1]).

2 — *Adivinhas*

No verso das folhas, as antigas legendas foram substituídas por adivinhas numeradas, anúncios de firmas comerciais, ou reproduções de ocidentais cartas de jogar.

Surgiram, contudo, novas folhas de *kong chái chi* (公仔紙), em cujo lado colorido estão representados objectos vários, também numerados, que são a resposta às adivinhas do verso, ou, ainda, as respostas, não a essas, mas a outras, propostas em folhas diferentes, o que desperta, nas crianças, o desejo de as comprar ou de as ganhar ao jogo ([2]).

3 — *Meios de transporte e material de guerra* (Fig. 97)

4 — *Reproduções*, sempre imperfeitas, *de actores chineses*, *mais ou menos populares*

5 — *Reprodução de histórias*, sobretudo *sob a forma de caricaturas*, frequentes nas revistas chinesas, cujos rectângulos, numerados, são salteados e dispostos, sem sequência, em cada folha

6 — *Reprodução de histórias ocidentais*, sobretudo *recolhidas dos filmes que mais interessam às crianças:* aventuras de Tarzan e de *cow-boys* e outras aventuras, como as do *Homem-Morcego*, *Super-Homem*, etc. (Fig. 98)

Segundo as suas preferências, os garotos iniciam verdadeiras colecções de *kong chái chi* (公仔紙), o que aumenta o interesse e a emoção dos jogos que visam o seu ganho.

Os motivos mais frequentes, nos nossos dias, são, porém, os seguintes:

## *I — Figuras tradicionais* (Fig. 99)

1 — *Iu Peng* (妖兵), um dos *soldados monstros*, que a lenda considera fazerem parte das *armadas celestes*, que auxiliaram a colocar, no trono, a dinastia *Chau* (周) (1222 a.C. — 225 a.C.).

2 — *Iok Wong Tái Tai* (玉皇大帝), o *Deus dos deuses*, o *Imperador de Jade*, correspondente a Júpiter, e, segundo a concepção taoísta, equivalente, segundo parece, ao próprio Indra do Induísmo. É, também, conhecido por *Puro Augusto*, já que o jade é, para os chineses, um símbolo de pureza.

3 — *Má Min* (馬面), o *Cara de cavalo*, oficial do *exército diabólico celeste*. Figura do panteão taoísta.

---

(1) Actualmente, de certo para acentuar, nas crianças, a noção de fantasia, relativamente às figuras tradicionais, costumam misturar-se, com aquelas, reproduções de figuras de ficção, seleccionadas de histórias modernas, ou, ainda, outras figuras populares, como o Pai Natal, um guerreiro ameríndio, etc.

(2) Estas adivinhas serão estudadas, adiante, no capítulo respectivo.

CROMOLITO IMPRENSA NACIONAL DE MACAU

Fig. 99 — Reprodução de uma folha de *kong chai chi* (公仔紙) representando *figuras tradicionais*

4 — *Iau Iong* (友楊), o *quinto dos sete monstros da Montanha das Ameixieiras*, *Mui San Tchat Kuá Chi Ung* (梅山七怪之五), lenda popular relacionada com as sobrenaturais lutas dinásticas chinesas. O quinto destes sete monstros é o chamado *Iong Hin* (楊顯), sendo, também, conhecido por *Wóng Iam Seng* (星顯吟) e *Iau Iong* (友楊).

5 — *Pak Mou Seng* (白無常), figura diabólica taoísta, de língua exageradamente comprida

6 — *Sá Chang* (沙僧), um dos acompanhantes do célebre bonzo *Tong Seng* (唐僧), que foi, à India, em busca dos livros sagrados do Budismo, que trouxe para a China, depois de sofrer mil reveses e peripécias. Este bonzo, figura lendária budista, foi protegido, na sua viagem, por um macaco e por um porco sobrenaturais e, além deste, *Sá Chang* (沙僧), figura com cabeça de tubarão. O bonzo *Tong Chang* (唐僧) e os seus acompanhantes são figuras de ficção, tornadas populares pelo célebre romance *Sai iau kei* (西遊記), *Memória da viagem ao Ocidente.*

7 — *Tong Hói Long Wong* (東海龍王), *Rei Dragão do Mar Oriental.* Acerca dos *Reis Dragões* a Mitologia chinesa é fertilíssima ([1]).

8 — *Mei Lak Fat* (勒哪佛), *Maitreia*, o *Buda do Futuro*

9 — *Ná Chá* (哪吒), filho de *Lei Tin Wóng* (李天王), o *Porta Torre*, um dos *generais celestes*, que tendo tido um nascimento miraculoso e uma vida turbulenta, acabou por tornar-se *pou-sat* (菩薩), isto é, um espírito sobrenatural, que pode interceder, junto dos deuses, pelos pobres mortais. Tanto *Lei Tin Wóng* (李天王) como *Ná Chá* (哪吒), com o seu círculo mágico, arma perigosa e invencível, pertenciam à lendária *armada celeste* que auxiliou a implantar, na China, a célebre e muito antiga dinastia *Chau* (周) (1122 — 255 A. C.).

10 — *Long Kong Chü* (龍公主), princesa, filha do *Rei Dragão*

11 — *Tó Man Tin Wóng* (多文天王), um dos *quatro reis celestes* do Budismo, denominado, também, *Mó Lai Hói* (魔禮海). É um dos elementos do conhecido grupo dos *quatro grandes reis celestes* ou *Kam Kong* (金剛).

12 — *Hák Fong Wái* (黑風怪), *Monstro dos Ventos Negros*, provocador de tufões e outros flagelos semelhantes

13 — *Kun Iâm* (觀音), a célebre *Deusa da Misericórdia*, *a que ouve as nossas preces*, o *pou-sat* (菩薩) *mais puro e mais bondoso do panteão budista.* Esta figura, se não é a mais popular, é das mais populares entre os devotos chineses. Por isso, muitos autores a têm apelidado *Nossa Senhora dos budistas chineses*, se bem que, muito imprópriamente, pois nada há de comum entre *Kun Iâm* (觀音) e *Maria*, Mãe de Jesus, a não ser o fervor do seu culto, por budistas e católicos, respectivamente.

14 — *Chang Cheong Tin Wong* (增長天王), também conhecido por *Mó Lái Cheng* (魔禮青), um dos quatro *Reis celestes*

15 — *Ngán Kók Sin* (銀角仙), o *Génio do chifre de prata*, figura taoísta

16 — *Iok Min Kong Chù* (玉面公主), a *Princesa da face de jade*

(1) Para mais pormenores, consultar Pe. Henri Doré — *Recherches sur les supertitions en Chine* — IIème Partie — Tome VII, págs. 234-243

17 — *Ü Peng* (魚兵), *Soldado peixe*, um dos componentes do *Exército aquático do Rei Dragão*, uma das figuras que se tornaram populares na obra de ficção conhecida por *Cobra Branca*.

18 — *Im Ló Wong* (閻羅王), *Rei do mundo subterrâneo dos mortos*. Tem a seu cargo o 5.º sector do Inferno Budista.

19 — *Ló Peng* (螺兵), *Soldado caracol*, um dos companheiros de *Ü Peng* (魚兵)

20 — *Sé Chong* (蛇將), *General cobra*, idem

21 — *Nôi I Kuóc Wong* (女兒國王), imperatriz dum reino fabuloso, apenas constituído por mulheres. Todos os homens que, porventura, fossem capturados por tais *mulheres-demónios*, não conseguiam sair dos seus domínios com vida. Num dos episódios da obra de ficção budista, *Memória da Viagem ao Ocidente*, atrás referida, intervêm estas mulheres diabólicas, numa altura em que o bonzo e os seus três companheiros atravessavam as *Montanhas do Ocidente*, Montes *Kün Lón* (崑崙).

22 — *Sün Ung Hôn* (孫悟空), *Macaco prodigioso* que acompanhou, à Índia, o bonzo atrás referido, em busca dos livros sagrados do Budismo

23 — *Tong Tai Chong* (唐太宗), famoso monarca da dinastia *Tong* (唐)

24 — *Hon Séong* (吳常), o *terceiro dos sete monstros* da *Montanha das Ameixieiras*, também conhecido por *Tou chim seng* (刀砧星), o que, traduzido à letra, significa *estrela da ponta da faca*.

25 — *Chi Kóc Tin Wong* (持國天王), um dos *Cinco Reis celestes* de apelido *Sau* (壽), *Mó Lai Sau* (魔禮壽)

26 — *Tai Pang Kam Cheong Liu* (大鵬金翅鳥), *General com cabeça de pássaro*, pertencente aos *Exércitos celestes*, que intervieram nas lendárias lutas que puseram, no trono da China, a remota dinastia *Chau* (周).

27 — O *sexto dos sete monstros* da *Montanha das Ameixeeiras*

28 — *Tou Tei Kong Kong* (土地公公), a *Divindade do solo*, *Espírito da Terra*, venerado como guardião de cada localidade. Há variadíssimos *Tou Tei* (土地). Tal categoria parece ser um título de canonização, que pode ser atribuído, pelo *Juiz Supremo*, às pessoas virtuosas, após a sua morte, ficando, sob a sua jurisdição, determinadas parcelas de território sobre as quais terão de velar. Por isso é tão popular o culto de *Tou Tei* (土地), nunca faltando uma estela em sua honra, num pequeno nicho, junto ao chão, sob a mesa de sacrifício ou altar, ou, ainda, à entrada das portas das casas dos chineses conservadores. É a essa estela ou tabuleta, em que é invocado *Tou Tei* (土地), que as devotas, sobretudo as anciãs, nunca deixam de oferecer pivetes e *lap chok* (臘燭), *velas de culto*, nas datas apropriadas.

29 — *Kuái Cheong* (龜將), *General tartaruga*, pertencente ao *Exército das águas*, às ordens do *Rei Dragão*

30 — *Chü Chi Chan* (朱子眞), o *primeiro dos sete monstros* da *Montanha das Ameixieiras*

31 — *Chéong tai wong* (象天王), *Rei elefante*

32 — *Tit Sin Kong Chü* (鐵扇公主), a *Princesa do leque de ferro,* figura lendária, filha do célebre *Ngau Mó Wong* (牛魔王)

33 — *Chü Pat Kuai* (豬八戒), figura transcendente, com cabeça de porco, que acompanhou o bonzo *Tong Seng* à India

34 — *Lei Cheng* (李靖), célebre general das *Armadas celestes,* pai do não menos famoso *Ná Chá* (哪吒) atrás referido

35 — *Iok Sot* (獄卒), Guarda das prisões do Inferno

36 — *Sek Ká Mao Nei* (釋迦牟尼), *Çakyamuni,* o fundador do Budismo

37 — *Séak Si Tai Wong* (石獅大王), o *Rei leão de pedra.* O *Rei leão* e o *Rei elefante* são figuras budistas relacionados com a lenda de *Kun Iâm* (觀音).

38 — *Iong Chan Tái Tâi* (戎眞大帝), célebre mágico taoísta, possuidor dum *detector para diabos.* Parece tratar-se duma personagem lendária, contemporânea de *Kéong Tai Kong* (姜太公), o famoso generalíssimo dos *Exércitos celestes* que lutaram a favor do primeiro Imperador da dinastia *Chau* (周), contra a dinastia *Séong* (商) (1765 — 1123 C.)

39 — *Há peng* (蝦兵), *Soldado camarão,* elemento do *Exército das águas*

40 — *Ung Long* (吳龍), também conhecido por *Pó Soi Seng* (破碎星), o segundo dos *sete monstros* da *Montanha das Ameixieiras*

41 — *Kuâi peng* (龜兵), *Soldado tartaruga,* elemento do *Exército das águas*

42 — *Kâm Tai Seng* (金大升), também conhecido por *Tin Wan Seng* (天瘟星), *Estrela da peste ou epidemias,* o *quarto dos sete monstros* da *Montanha das Ameixieiras*

43 — *Wai Chi Kong* (尉遲公), *Guerreiro celeste*

44 — *Tin Wóng* (天王), *Guerreiro celeste*

45 — *Chan Sok Pou* (秦叔寶), *General celeste* de apelido *Chan* (秦)

46 — *Ngau Tau* (牛頭), *Cabeça de boi,* um dos acólitos do *Rei dos Infernos*

47 — *Iong Chin* (楊戩), *Guerreiro celeste,* sobrinho do próprio *Iôk Wong* (玉皇), *Imperador de Jade*

48 — *Nam Hói Long Wong* (南海龍王), *Rei Dragão do Mar do Sul*

49 — *Hong Hái I* (紅孩兒), Garoto endiabrado, filho da *Princesa do leque de ferro* e que *Kun Iâm* (觀音), a *Deusa da Misericórdia,* regenerou e escolheu para seu discípulo

50 — *Ngau Mó Wong* (牛魔王), *Rei* (Espírito) *dos bovídeos*

51 — *Ün Hong* (袁洪), também conhecido por *Sâi Fai Seng* (四齊星), o sétimo dos *sete monstros* da *Montanha das Ameixieiras*

52 — *Hái Cheong* (蟹將), *General caranguejo,* elemento do *Exército das águas*

53 — *Kam Kók Sin* (金角仙), *Génio do chifre de ouro*, o duo do *Génio do chifre de prata*, atrás referido, personagens do Panteão Taoísta

54 — *Sai Ói Long Wong* (西海龍王), *Rei Dragão do Mar Ocidental*

55 — *Lei Lou Kuan* (李老君), aliás *Lou Chi* (老子), Láocio, o fundador do Taoísmo

56 — *Tong Sam Cheong* (唐三藏) ou *Tong Seng* (唐僧), célebre bonzo, herói da peregrinação à Índia, em busca dos livros sagrados do Budismo, já atrás referido

57 — *P'ong peng* (蚌兵), *Soldado mexilhão* do *Exército marinho*, às ordens do *Rei Dragão*

58 — *Kuong Mok Tin Wong* (廣目天王), *Rei celeste*, de extraordinária visão. Pertence ao grupo dos *Reis celestes*, conhecidos por *Mó Lai* (魔禮), sendo, este, de apelido *Hong* (紅), vermelho, *Mó Lai Hong* (魔禮紅)

59 — *Chi Chü Cheng* (蜘蛛精), *Espírito da aranha*

60 — *Sün Chói Tong Chi* (善財童子), figura mística e simbólica da riqueza. Esta é a criança que dá a riqueza aos mortais e costuma ser representada sobre um recipiente cheio de ouro, prata, coral, sapecas, pérolas e pedras preciosas (1).

Uma variedade destas folhas de *kong chái chi* (公仔紙) consistia em estarem, as figuras, apenas numeradas, constando, os seus nomes, do reverso das mesmas ou doutras folhas diferentes.

## *II — Motivos mistos*

As folhas deste tipo são muito mais recentes, e comparando-as com a anteriormente descrita pode constatar-se a evolução verificada na fabricação de *kong chái chi* (公仔紙), em Macau.

Há, actualmente, dois tipos diferentes de folhas:) as que apresentam as 60 figuras iguais, duas as duas, sendo as figuras repetidas nas duas metades e as que correspondem ao modelo antigo, ostentando 60 figuras diferentes.

*Folhas tipo 1* — Estas folhas são uma miscelânea de figuras lendárias figuras religiosas e, até, com figuras de ficção do cinema e das revistas de *quadradinhos*, numa evidente demonstração de irreverência, pelas antigas tradições. Estas folhas chocam, como é natural, tanto os chineses católicos, como os budistas, que vêem as imagens de Cristo e de Buda misturadas com o *3 K* e a *Mulher Morcego*. Nestas folhas podemos ver, por exemplo, as seguintes 30 figuras diferentes, como já se disse, repetidas em cada meia folha:

1 — *Chong Mou In* (鍾無艷), famosa beleza da antiga China, que tinha uma mancha preta no rosto, e era famosa no manejo da espada

---

(1) Vid. Pe. Henri Dorée — *Recherches sur les superstitions en Chine* — IIeme Partie — Tome XI, págs. 956-965

2 — *Kuong San Peng* (降傘兵), *Paraquedista*

3 — *San Ieng Mou Si* (神鷹武士), traduzido, à letra, por *Soldado do espírito da águia*, corresponde a um soldado romano

4 — *Chi Sin Sim Si* (至善禪師), famoso bonzo budista, que atingiu o Nirvana pela meditação

5 — *Tong Leng Noi* (銅鈴女), *Mulher pirata*

6 — *Ié Sou* (耶穌), *Jesus* (Cristo)

7 — *Noi Pin Fok Wóng* (女蝙蝠王), *Mulher morcego*

8 — *Mou Chong* (武松), famoso herói da História da China, que logrou vencer, desarmado, um tigre feroz e corpulento

9 — *Lou Kuan* (陸軍), soldado actual

10 — *Ka Chong Hong* (驍鐘雄), figura do panteão taoísta

11 — *Tai Sán* (泰山), Tarzan

12 — *Seng Tan Lou Ian* (聖誕老人), *Velho do Natal* ou *Pai Natal*

13 — *Ná Chá* (哪吒), herói lendário, já descrito atrás

14 — *Chái Kong* (濟公), bonzo famoso pela sua irreverência, pois, contràriamente às regras budistas, apreciava, sobretudo, comer carne de cão e beber enormes quantidades de vinho. Nunca se lavava, tendo o corpo coberto duma espessa camada de sujidade que, ingerida em pequenas porções, por doentes graves, lhes proporcionava miraculosa cura.

15 — *Hong Fán* (紅番), *Estrangeiro vermelho, pele vermelha*

16 — *Tám Seong Chi* (譚相子), um dos *oito génios* figura do famoso grupo taoísta dos *Pat Sin* (八仙)

17 — *Fei Chak Hak Mau* (飛賊黑貓), *Black-man, Super-homem, ladrão voador*

18 — *Kun Iâm* (觀音), a *Deusa da Misericórdia*, o mais misericordioso dos *pou sat* (菩薩) budistas

19 — *U Lôi Fat Chon* (如來佛祖), o buda *U Lôi* (如來), figura de uma das mais populares trindades budistas

20 — *Tit Ngau Lam Cheong* (鐵鈎艦長), comandante de piratas (de influência ocidental)

21 — *Pák Süt Kong Chü* (白雪公主), *Princesa Branca de Neve*

22 — *Tong Chang* (唐僧), bonzo, já atrás referido, que foi, à Índia, em busca dos livros sagrados do Budismo

23 — *Sám Kei Tóng* (三K黨), *3K*, membro da Associação secreta *Ku-Klux-Klan*

24 — *Lam Choi Wó* (籃采和), um elemento do grupo taoísta dos *Pat Sin* (八仙) *oito génios* [1]

25 — *Cheong Kuó Lou* (張果老), outro elemento do grupo dos *oito génios*. Cavalgava um jumento branco, sentando-se em sentido contrário, isto é, voltado para a cauda.

---

(1) O nome desta figura deve estar trocado com o da figura n.º 16.

26 — *Páu Kong* (包公), mandarim que se tornou célebre na História da China pela sua integridade.

27 — *Fó Seng Kuái Ian* (火星怪人), figura espacial de ficção científica, um marciano

28 — *Fei Tin Lou Sü* (飛天老鼠), *Rato voador*

29 — *Chou Kuóc Kau* (曹國舅), elemento do grupo dos *oito génios* taoístas, cujo símbolo é um par de castanholas chinesas

30 — *Tit Kuái Lei* (鐵拐李), outro elemento do mesmo grupo. Da sua cabaça saíam unguentos miraculosos. É um dos patronos da Medicina chinesa.

*Folhas tipo 2* — Nestas folhas, a par de figuras populares das histórias infantis, aparecem ridicularizadas certas figuras tradicionais:

1 — *Lip Ian Hang Lei* (獵人亨利), o caçador que pretendeu matar Branca de Neve, a soldo da madrasta.

2 — *Tai N'gan Noi* (大眼女), a *Rapariga dos olhos grandes*

3 — *Tit N'gau Lam Cheong* (鐵鈎艦長), comandante dum barco, chefe de piratas

4 — *N'gap Siu peng* (鴨小兵), o *Patinho Soldado*

5 — *Peng Ón Siu ché* (平安小姐), a *Rapariga da Paz*. O corpo representa o sinal (安) — *Ón*, *Paz*.

6 — *Siu Ieng Hong Lou Pak* (小英雄老白), pequeno herói *Lou Pak* (老白)

7 — *Tai Kun* (大官), o *Magistrado*. Nasceu duma melancia. Deve tratar-se duma paródia a antigos seres lendários que tinham nascimentos transcendentes e vinham a ser célebres dignitários.

8 — *Pan Má Lou* (斑馬佬), *Passagem de Avenida — Homem-Zebra*

9 — *Wai Tec Siu Ché* (慧狄小姐), *Senhorinha Wai Tec* (慧狄), *Branca de Neve*

10 — *Tou Tin Wóng* (兎天王), *Rei dos coelhos celestes*

11 — *Soi Sau* (1) (水手), um dos *sete anões* da História da Branca de Neve

12 — *Tong Tau Wong Chi* (桶頭王子), o *Príncipe do balde*

13 — *Tai Tau loc* (大頭六), o *Sexto da cabeça grande* ou o *sexto cabeçudo*

14 — *Tai Hau Chai* (大口仔), o *Pequeno boca grande*

15 — *Lou Wan Ku* (老頑固), um dos *sete anões* da História da Branca de Neve

16 — *Tóc Soc* (鐸叔), o *Avarento*

17 — *Ngan Lói Sap* (眼淚十), o *Décimo choramingão*

18 — *Mai Kei Si* (米老鼠), *Mickey Mouse* (homofonia do nome inglês por que é conhecido)

19 — *Noi Wong* (女皇), *Rainha*, a madrasta da Branca de Neve

20 — Sem nome chinês, o *Pirata da perna de pau*

21 — *Tiu Hái Chin Ká* (釣蟹專家), *sòzinho a apanhar caranguejos*

22 — *Ói Tou* (海盜), *Pirata do mar* (turco)

---

(1) Faltam, aqui, dois caracteres ilegíveis

23 — *Fei Chai* (肥仔), o *Gorduchinho*

24 — *Kong Chin Sau* (弓箭手), o *Rapaz da fisga*

25 — *Ngá Chi* (啞子), o *Mudo*, um dos *sete anões* da História da Branca de Neve

26 — *Hong Fan Siu Kong Chü* (紅番小宮主), a *Princesinha pele vermelha*

27 — *Chü Siu Ché* (豬小姐), a *Senhorinha suína*

28 — *Tai Hau Kau* (大口九), o *Nono da boca grande*

29 — *Tong Lou Hap* (當爐鴨), *Pato Donald*

30 — *Ói Tou* (海盜), *Pirata do mar*

31 — *Kou Kéok Chat* (高脚七), o *Sétimo das pernas compridas*

32 — *Chói Soc* (財佬), antigo soldado do exército chinês

33 — *Tong Pei sei* (銅皮四), o *Quarto da pele de bronze*

34 — *Chin Lei N'gan* (千里眼), o *que vê a mil milhas*, um dos dois elementos do tradicional grupo do que *vê a mil milhas e do que ouve o que deseja* (representado em 36)

35 — *N'gap Ieng Hong* (鴨英雄), o *Pato herói*

36 — *Son Fong I* (順風耳), o *Homem que ouve conforme os seus desejos*

37 — *Pan Chi* (擯子), o *Espirrador*, um dos sete anões da História da Branca de Neve

38 — *Siu Fei Fái* (小飛俠), o *Voador*

39 — *Siu Pók Si Lóc Hón* (小博士約翰), *Doutor John*

40 — *Tai Lek Si* (大力士), o *Homem das forças*

41 — *Man Tau Ieng Mou Si* (貓頭鷹武士), o *Mocho herói*

42 — *Hong Fán Tá Ku Sau* (紅番大鼓手), *Pele vermelha a tocar tambor*

43 — *Siu Fei* (小肥), o *Pequeno gordo*, o *Gordinho*

44 — *Fai lóc* (快樂), o *Alegre*, um dos *sete anões* da História da Branca de Neve

45 — *Tong Leng Noi* (銅鈴女), nome duma heroína das histórias populares de quadradinhos

46 — *Tam Soi* (貪睡), o *Dorminhoco*, um dos *sete anões* da História da Branca de Neve

47 — *Tit Kuat Ung* (鐵骨五), o *Quinto dos ossos de ferro*

48 — *Hong Fan Iau Cheong* (紅番酋長), *Chefe pele vermelha*

49 — Sem legenda em chinês, o *Porquinho pirata*

50 — *Tóc Sam* (鐸嬸), a *Avarenta*

51 — *Mei Ian Ü* (美人魚), *Sereia*

52 — *Chong Meng Ló pit* (聰明環別), o *Espertalhão*

53 — *Pók Si* (博士), o *Doutor*, um dos *sete anões* da História da Branca de Neve

54 — Legenda em chinês pràticamente ilegível, *Cão-polícia*

55 — *Tai Kéok Ian* (大脚人), o *Oitavo homem dos pés grandes*

56 — *Siu Tai Chi* (小太子), *Rapaz pele vermelha* (filho do chefe)

57 — *P'á Sau* (怕羞), o *Envergonhado*, um dos *sete anões* da História da Branca de Neve

58 — *Tong Tái Chong* (唐太宗), Rei da dinastia *Tong* (唐), a quem se atribui a criação dos *Mun San* (門神), *Deuses das Portas*

59 — *Sé Wong* (蛇王), *Rei das cobras*. É figurado de diferentes maneiras. A sua festa é no 12.º dia da 4.ª Lua, sendo invocado pelos devotos contra a mordedura das cobras. Segundo a lenda foi um homem célebre, que viveu em 1399 d.C., e que fez parte dum famoso grupo de académicos, conselheiros do rei. Os historiadores chineses não são unânimes quanto ao seu verdadeiro nome, nem sequer quanto ao seu apelido.

A razão de ter ficado conhecido como *Rei das cobras*, parece basear-se no facto de, na véspera dos funerais do seu avô, o pai ter visto, em sonhos, um ancião que o aconselhou a mudar de terra, pois, ao abrir a cova para o seu progenitor, encontraria um ninho de serpentes, que seriam mortas e inexoràvelmente se vingariam. E assim sucedeu.

Quando estava para nascer este ilustre letrado, a mãe viu aproximar-se e entrar dentro de si, uma densa nuvem que correspondia aos espíritos das serpentes mortas, pouco antes, pelo marido. Por vingança, fizeram com que logo este homem probo se visse empobrecido, caísse em desgraça e morresse sem descendência, pior dos males que os chineses receiam.

Esta figura, que, mais do que histórica, se pode considerar lendária, foi um célebre bonzo e, segundo outros, ainda, não passa duma mera figura simbólica taoísta, correspondente ao espírito da *serpente transcendente*, um dos *sete animais venenosos*, da tradicional emblemática chinesa.

60 — *Ngau Wong* (牛王), *o Rei boi* ou o *Rei dos bois* ou o *Espírito dos bois*. Esta figura costuma ser invocada para afastar as epidemias dos bovídeos, ajudantes indispensáveis dos camponeses, nos trabalhos agrícolas. Parece corresponder ao espírito dos próprios bois.

Na Mitologia chinesa considera-se *Ngau Wong* (牛王) como um búfalo transcendente humanizado, habitante do lendário de *Mui San* (梅山), *Monte das Ameixieiras*.

Era um monstro de 16 pés de altura, que tinha um só chifre a meio da testa. Usava roupagem vermelha, uma couraça, um elmo de oiro e um sabre de 3 pontas, que utilizou nas lutas transcendentes, que precederam a implantação da dinastia *Chau* (周), contra a qual combateu.

## *III — Reproduções de histórias de quadradinhos*

Há dois tipos fundamentais:

1) As que reproduzem histórias chinesas;

2) As que reproduzem histórias ocidentais e, dentre estas, sobretudo Aventuras de Tarzan e histórias de *cow-boys*.

### *IV — Reproduções de meios de transporte e material de guerra*

*Neste grupo incluem-se reproduções da efígie do Presidente Cheong Kai Sêc* (蔣介石), *da bandeira da China Livre* (Formosa) *e de material de guerra.* São folhas emitidas pelos chineses nacionalistas e que, presentemente, não circulam em Macau.

### *V — Reproduções de conhecidíssimas figuras cómicas Alto e Magro, Baixo e Gordo*

São a réplica chinesa dos inesquecíveis *Bucha e Estica.*

## *MODOS DE JOGAR KONG CHÁI CHI* (公仔紙)

Há várias modos de jogar com estes bonecos de papel, que, depois de recortados, cuidadosamente, pelos rectângulos, que os delimitam, vão encher as algibeiras dos rapazes, que muito se ufanam de possuírem algumas centenas de *kong chai* (公仔), embora, às vezes, muitos deles se apresentem já descoloridos e esfrangalhados, do muito uso e *transferências de algibeiras.*

### *1 — P'ák kong chái chi* (拍公仔紙) *bater kong chái chi* (公仔紙)

Os parceiros disputam os bonecos dois a dois, colocando um boneco em cada uma das suas mãos direitas (Fig. 100) e batendo, recìprocamente, com a própria palma da mão, na palma da mão do outro, às vezes com alguma violência, fazendo saltar os rectângulos de papel, que caiem no chão (Fig. 101).

Quatro casos se podem dar:

As duas figuras ficam, ambas, para cima.
As duas figuras ficam, ambas, para baixo.
Uma das figuras fica para cima e a outra para baixo.
Os dois rectângulos, com as figuras, ficam sobrepostos.

Nos dois primeiros casos repete-se a jogada e, no terceiro, ganha o dono do boneco que ficou voltado para cima.

Nesse caso, o jogador que ganhou receberá o boneco do outro e mais um ou dois, que o parceiro lhe tem de *pagar*, de acordo com o que ficar prèviamente combinado.

**Fig. 100 — Um *kong chái chi* (公仔紙) *preso* na palma da mão**

No quarto caso, ou os dois parceiros sopram, em conjunto, as figuras, agachados, junto delas, ou, batendo as mãos em concha, provocam a deslocação de ar sobre elas, para ver se, ao separarem-se, uma das figuras logrará ficar voltada para cima, enquanto a outra ficar voltada para baixo. De novo, um dos três casos anteriores se verificará e o jogo prossegue repetindo-se, sem monotonia, porque se a sorte estiver com um dos jogadores, o outro poderá vir a ficar sem nenhum boneco na algibeira.

Fig. 101 — Crianças chinesas brincando com *kong chái chi* (公仔紙). No chão, vê-se uma folha recém-adquirida, ainda por recortar

## 2 — *Pak wú ieng* (拍烏蠅), *bater ou enxotar as moscas*

Colocam-se, os bonecos, de todos os parceiros que desejem jogar, num único monte, com as figuras todas voltadas para cima. Cada parceiro poderá colocar no monte, um número qualquer de rectângulos, desde que se combine prèviamente e todos concorram com um número igual.

Por meio do conhecido *chai feng* (猜 *feng*), determinam qual dos jogadores ficará em primeiro lugar. A este caberá a sorte de bater uma palmada seca, com as mãos em concha, sobre o monte dos bonecos, fazendo, por deslocação de ar, saltar um ou mais rectângulos. Os bonecos, que ficarem deslocados, passarão a pertencer ao parceiro que bateu a palmada, pois, desta forma, os ganhou. Tornam a tirar-se *as sortes*, para ver a quem cabe a vez de bater segunda palmada sobre o monte já desfalcado, iniciando-se, assim, a segunda jogada. Vai-se repetindo a operação até se acabarem os bonecos do monte.

## 3 — *Pai ngan chin* (擺銀錢), *pôr dinheiro*

Brincando, na rua toma-se, para *campo*, uma porção dum passeio e, para linhas de demarcação, a linha limite da sua berma e a linha paralela da parede fronteira.

Com o pé, na rua, tocando o passeio, com a ponta do pé, que, aliás, é o máximo avanço permitido, atira-se, em direcção à parede, um boneco que terá de ficar o mais próximo possível desta e nunca fora da linha do limite da rua.

Cada parceiro tentará a sorte ou exibirá a sua habilidade, lançando os seus *kong chái* (公仔) que, por serem de papel, embora grosso, têm os seus caprichos.

Uma vez lançados os *bonecos*, pertencentes a todos os jogadores, aquele cujo rectângulo estiver mais próximo da parede, apanha, do chão, todos os outros, e, encostado aquela, lança-os, todos duma vez, em direcção ao rebordo do passeio, que nenhum poderá ultrapassar. Se tal *azar* suceder, o jogador perde a *sua vez*, seguindo--se-lhe o dono do boneco que, na primeira jogada, ficar a seguir aquele, em proximidade, em relação à parede. Se os bonecos não ultrapassarem o limite do passeio, o jogador, com ambas as mãos em concha, dará, sobre eles, uma única palmada seca e, por deslocação de ar, tentará fazer sair o maior número possível, do limite antes proibido. Se não sair nenhum, perderá a vez e tomá-la-á o jogador seguinte. Se sair, nem que seja um rectângulo, apenas, baterá segunda, terceira e quarta pancadas, tantas quantas as necessárias para os fazer sair a todos. Isto no caso de ir saindo pelo menos um boneco de cada vez, sem o que perderá a jogada.

Uma vez todos os bonecos em plena valeta ou no meio da rua, o herói da proeza deverá recolhê-los, ficando seu dono por direito de jogo.

## 4 — *Lók ü* (落雨), *chuva*

Nesta modalidade intervêm, geralmente, dois parceiros. Cada jogador coloca um boneco na mão, com a figura voltada para cima, e bate, com ela, numa parede, largando, assim, o rectângulo de papel. Depois de ambos terem procedido de igual

forma, nesta primeira jogada, dois casos há a considerar: ou o segundo boneco se sobrepõe ao primeiro ou não. Aliás, basta que se sobreponha um pouco.

Se o segundo jogador conseguir tal façanha ganhará todos os bonecos que estiverem no chão. Se não a conseguir, não se apanham os bonecos lançados e repetem-se as jogadas, batendo, sucessivamente, com mais uma figura, contra a parede, até um dos parceiros conseguir uma sobreposição em relação ao anterior.

*1.ª Variante*

Uma variante da anterior destina-se a uma partida de interior. Neste caso, em lugar de se bater, com o boneco, na parede, coloca-se, este, na beira duma mesa, dando-se-lhe um piparote seco, para o lançar ao ar. No restante procede-se como na modalidade *lók ü* (落雨) (1).

*2.ª Variante*

Uma outra variante costuma ser uma simplificação da anterior. Consiste em baterem, os adversários, com as mãos direitas, um no outro. Aquele cujo boneco cair com o reverso para cima será o *sü* (輸) e poderá ter de pagar, ao outro, como penalidade não só um, mas até 100 bonecos, conforme o que tiver ficado prèviamente estabelecido.

## 5 — *Pai ngan chin* (擺銀錢), *pôr dinheiro* (2)

Lançam-se, os bonecos de papel, um a um, como se fossem moedas, até que um cubra o outro. O dono desse boneco será o vencedor.

## 6 — *P'ák tai wóng* (拍大王), *bater ou sacudir o rei*

Escolhe-se um *kong chái chi* (公仔紙) para *rei* e coloca-se debaixo dum monte, constituído pelos restantes, fornecidos por cada um dos jogadores, em número igual. Cada um destes jogadores vai batendo as palmas, sobre o monte, até que um consiga, de lá, fazer *voar* o rei. Esse jogador ganhará todos os bonecos de papel.

## 7 — *Kóc fán* (焗飯), *cozer arroz*

Coloca-se um *kong chái chi* (公仔紙) na palma da mão direita, em concha, e juntam-se as mãos de todos os parceiros, formando-se, assim, como que uma panela de barro chinesa, de cozinhar arroz. Desta maneira, os *kong chái chi* (公仔紙) não se vêem. A um sinal combinado, todos largam os *kong chái chi* (公仔紙), abrindo as mãos. Alguns daqueles, ao caírem, ficarão voltados para cima, assinalando, assim, os vencedores.

*Conclusão*: Analisados, na sua forma e conteúdo, os jogos com moedas, berlindes, *cricas*, caixas de cigarros e *kong chái chi* (公仔紙), parece serem, apenas, variante duma forma inicial, adaptada a objectos diferentes.

---

(1) No Ocidente brincava-se com cromos das caixas de cigarros, uma modalidade que, nesta, parece inspirada.

(2) As formas de jogar, semelhantes aos *jogos com moedas*, têm, todas, a mesma designação.

## O JOGO DO DIABO

É um jogo muito conhecido, na Europa, onde fez o gaúdio de crianças e adultos, até aos fins do século passado. Em Macau, parece ter sido jogado, também, por essa ocasião, conquanto não pareça ter gozado de grande popularidade. Este jogo parece ter tido a sua origem na China, tendo sido levado, para o Ocidente, ao que se supõe, pelos malabaristas, através da Asia Menor, ou, mesmo, pelos bufarinheiros. Dantes, na China, os vendilhões, que se deslocavam de terra em terra, para vender as mais diversas mercadorias, serviam-se dum instrumento semelhante ao que veio a usar-se no *jogo do diabo*, para anunciar a sua aproximação dos centros populacionais [1]. De instrumento de uso prático ou de exibição pública, depressa teria passado a divertimento popular.

A forma primitiva do instrumento, que veio a servir para o *jogo do diabo*, era assaz diferente da que assumiu, depois, na Europa.

Antigamente, na China, era constituído por dois cilindros, em bambu ou metal, muito maiores do que os dois cones ligados, por meio dum curto pedúnculo, pelos vértices, usados no jogo europeu. Era pelo pedúnculo que unia os dois cones, que passava, em laçada, o fio que os faria movimentar. A este fio simples, no Oriente, foram acrescidas, na Europa, duas varinhas nas suas extremidades.

No Ocidente, também, o metal e o bambu, de que eram feitos tais instrumentos, foram substituídos por madeira e mesmo por vidro. O *jogo do diabo* conquistou grande popularidade, sobretudo em França, onde passou a ser praticado não só nos salões como nos próprios passeios. Ultrapassando, em breve, o mundo das crianças, este jogo transformou-se, ali, num passatempo de adultos da melhor sociedade.

## FLECHAS E SETAS DE PAPEL

Como já se disse, podem, hoje, relacionar-se vários jogos que são puro divertimento, entre povos de géneros de vida adiantados, com rituais místicos ou divinatórios doutras sociedades de civilização atrasada.

Modernamente, o estudo das civilizações autóctonas sul-ameríndias poderá lançar, talvez, alguma luz sobre a origem e a distribuição de muitos dos actuais jogos, pois há grande semelhança entre muitos conceitos e práticas lúdicas nos dois hemisférios, oriental e ocidental. Se há jogos que, apenas, podem ser olhados como pura resultante da imaginação humana, muitos outros são sobrevivência de antigos usos e ritos, o que o progressivo estudo da antiga civilização chinesa parece comprovar. Está, neste caso, o arremesso de flechas.

As flechas, nas civilizações orientais, foram, durante muito tempo, para além dos usos, guerreiro e cibernético do Ocidente, um dos principais sistemas de adivinhação. Na China, estão ligadas, ao uso das flechas, as mais variadas cenas da sua Mitologia, das quais o episódio mais conhecido é o do célebre *Archeiro* que, à frechada, *matou* nove dos dez *sóis* que calcinavam a Terra.

---

(1) Deste velho uso perduraram as percussões, sobre uma chapa metálica, dos conhecidos *teng teng lou* (叮叮佬), para se fazerem anunciar.

Outras práticas mágicas antigas estão ligadas ao uso das flechas. Cria-se, nos antigos tempos, que uma seta de madeira de pessegueiro [1] poderia matar um inimigo em cujo manequim, com ela, se acertasse no lugar correspondente ao coração.

O actual processo de adivinhação mais popular, por meio dos *ch'im t'ông* (籤筒), tão comum em todos os templos budistas, parece constituir uma reminiscência de antigas práticas divinatórias por meio das setas, o que o próprio nome *chin* (箭) nos sugere.

O antigo sistema de adivinhação por meio das setas, conhecido por *yih* (易), foi referido no 3.º Apêndice do *Yih Keng* (易經) dos Anais confucionistas [2].

*Lau ip chin* (柳葉箭), *setas folhas de salgueiro*, era o nome das primitivas setas de bambu, de 30 a 40 polegadas de comprimento, com pontas de ferro, nome que era devido ao seu formato e, talvez, ao facto de ser o salgueiro uma das árvores simbólicas chinesas [3]. Para distinguir as setas dos diversos grupos militares usavam-se, dantes, anéis de cores diferentes, nelas entrelaçados. Ao que consta, cada antigo archeiro só possuia cinco setas, numeradas de 1 a 5 e assinaladas pelos referidos anéis de cores. Era, sobretudo nos frequentes torneios, que, ainda no século passado, se realizavam, na China, e, modernamente, caíram em desuso, que estas setas eram utilizadas.

Antigamente, na China, eram frequentes as competições entre vilas, aldeias ou entre grupos diferentes de archeiros, que disputavam, assim, verdadeiros torneios, em que a sua perícia era exaltada. Para tais exibições havia archeiros que praticavam, diária e activamente, o velho exercício do lançamento de setas e de dardos, conhecido por *sé chin* (射箭).

Destes, eram escolhidos os mais hábeis para representarem as diferentes facções nos torneios que se realizavam geralmente, entre doze competidores. Estes doze archeiros repartiam-se por três ou quatro grupos adversários, que sempre se faziam acompanhar das respectivas bandeiras e guiões, como, hoje, ainda sucede nas exibições públicas de ginástica e *danças* de leões e dragões.

Os nomes dos grupos rivais e dos seus representantes eram escritos em folhas de papel, uma para cada grupo, que se destinavam à anotação do número de pontos que cada um ia obtendo.

O alvo não era circular mas sim uma prancha quadrada, com um quadrado menor, no centro, pintado de preto.

Nestes torneios cada concorrente deveria lançar quinze setas, por três lançamentos sucessivos de cinco. As que acertassem no quadrado preto davam direito à marcação de dois pontos e as que acertassem no alvo, embora fora deste quadrado central, apenas a um. Quando um jogador dum dos grupos acertava no alvo, o compa-

---

(1) O pessegueiro é uma das árvores místicas, favoritas dos taoístas, à qual se ligam lendas de imortalidade, talvez pela homofonia da palavra *tou* (桃), *pêssego*, com o próprio *tou* (道), *caminho*, base de Filosofia Taoista.

(2) James Legge — *The Sacred Books of China, The Texts of Confucionism* — Part II, Capítulo IX — 49 — The Li King — Oxford, 1882

(3) É com um ramo de folhas de salgueiro que a própria *Kun Iâm* (觀音), a *Deusa da Misericórdia*, asperge, a Terra, de bênçãos.

nheiro que segurava a respectiva bandeira, agitava-a em sinal de vitória. Havia casos em que cada um dos grupos contendores se fazia acompanhar duma cantora profissional, que estava incumbida de cantar, louvando o nome do archeiro que acertasse no alvo, sempre que tal acontecesse.

Era, também, usual serem estes torneios acompanhados de música, que, à noitinha, encerrado o prélio e proclamado o vencedor absoluto, deveria fazer-se ouvir no local onde este estivesse abancado, em homenagem à sua perícia militar. Esta festa de encerramento era custeada pelos grupos derrotados.

O vencedor de cada grupo era designado *pin cheong* (辦長) ou *san t'ai* (紳太); o que ficava em segundo lugar, *fu pin cheong* (幗辦長) ou *fu tái* (幗太); o classificado em terceiro, *sám t'ái* (三太) e o último *chong tái* (仲太).

Os archeiros formavam, na velha China, uma verdadeira classe, estando reunidos em sociedades conhecidas por *Hán Leóng* (閒諒), *desocupação*. Realmente os archeiros não tinham, nos velhos tempos, uma ocupação definitiva, jornadeando de local para local, praticando e aperfeiçoando a sua arte que foi tão querida na Europa Medieval e, ainda hoje, o é entre as tribus africanas e ameríndias. Cada agrupamento ou associação tinha os seus chefes, geralmente dois ou três homens idosos.

Nesses tempos, muitos garotos, pretendendo imitar a perícia destes apreciados archeiros, costumavam arremessar pontas de setas, fazendo competições de pontaria, sobre as solas dos próprios sapatos, que lhes serviam de alvo.

Certamente, derivada desta manifestação de destreza e de tão estimado desporto, tornou-se polido, na China, durante os banquetes, oferecer, o anfitrião, a cada um dos convivas, algumas flechas que estes deveriam começar por recusar, acabando por aceitá-las, de acordo com a etiqueta daqueles tempos ([1]).

Um criado trazia, então, para o meio de cada mesa, um vaso de gargalo comprido e de bocal estreito, no qual os convivas, um a um, deveriam tentar fazer acertar as sua flechas.

Era uma competição difícil de destreza, que exigia golpe de vista, prática e, também, um pouco de sorte.

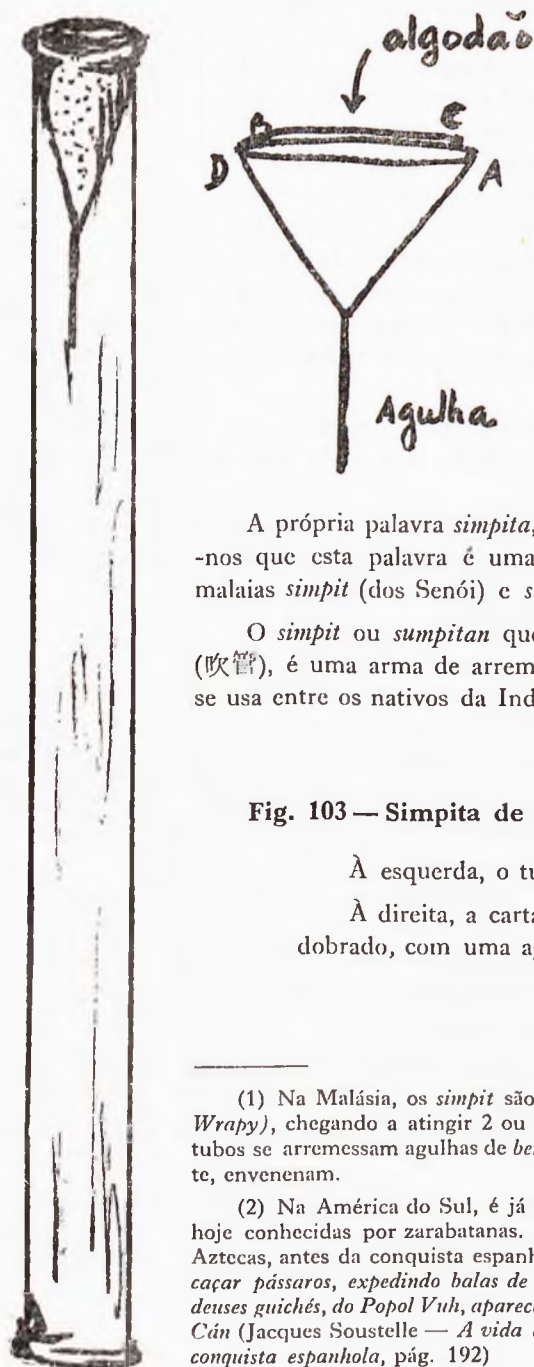
Nas casas ricas, os anfitriões costumavam distinguir aquele dos seus convidados que mais flechas conseguisse fazer entrar, à mão, em tão difícil alvo. Consoante a riqueza do dono da casa, assim aquele privilegiado poderia receber um prémio de valor, tal como um cavalo, um palanquim, etc.

O *Livro dos Ritos* ([2]) cita este costume como um dos meios de fornecer indicações acerca do temperamento e do próprio carácter do indivíduo convidado. Possuiam carácter nobre os que ganhavam sem manifestarem nem orgulho nem alegria, os desconfiados e medrosos, hesitavam e desviavam do alvo as suas flechas e, finalmente, os de carácter fraco erravam o alvo com grande frequência.

Em França, no século passado, era comum nos salões, um jogo de perícia de

---

(1) Estas *flechas banquetes* não eram verdadeiras flechas militares, mas, apenas, pequenas varinhas que as simulavam. Cada conviva deveria lançar, apenas, duas flechas.

(2) *Lâi Kei* (禮記), livro compilado por Confúcio

Muitas vezes os rapazes metiam, nos tubos de bambu, pedaços de papel molhado que, ao saírem por sopro, produziam um ruído forte. As *simpitas* são, ainda, utilizadas para soprar agulhas ou, mesmo, pregos de 10 avos cada, duns 8 cm de comprimento.

Esta forma deve ter sido a original, directamente influenciada pelas armas de arremesso malaias, ainda comuns nos nossos dias.

A própria palavra *simpita*, assim no-lo faz admitir. Parece-nos que esta palavra é uma simples adaptação das palavras malaias *simpit* (dos Senói) e *sumpitan* (dos Negritos).

O *simpit* ou *sumpitan* que, em chinês, se designa *chôi kun* (吹管), é uma arma de arremesso por sopro ([1]) que, também, se usa entre os nativos da Indonésia e da América do Sul ([2]).

**Fig. 103 — Simpita de Macau**

À esquerda, o tubo de bambu

À direita, a carta chinesa ou um pedaço de papel dobrado, com uma agulha e uma mecha de algodão

---

(1) Na Malásia, os *simpit* são em madeira ou em bambu *(bambusa Wrapy)*, chegando a atingir 2 ou 3 metros de comprimento. Por estes tubos se arremessam agulhas de *bertam palm*, cuja ponta, frequentemente, envenenam.

(2) Na América do Sul, é já longa a tradição do uso destas armas, hoje conhecidas por zarabatanas. Sabe-se que eram, já, usadas pelos Aztecas, antes da conquista espanhola: *Com zarabatanas se divertiam a caçar pássaros, expedindo balas de barro cozido. Era a arma dos semi-deuses guichés, do Popol Vuh, aparecendo representada num vaso de Teotihua Cán* (Jacques Soustelle — *A vida quotidiana dos Aztecas nas vésperas da conquista espanhola*, pág. 192)

## JOGOS COM PAUZINHOS E PIVETES

Estes jogos estão, ao que parece, relacionados com os jogos de arremesso de setas, embora, *à priori*, se não se nos afigure esta relação.

*Man Wong* (文王), fundador da dinastia *Chau* (周) (1231-1135 A. C.), parece ter sido o inventor, ou, pelo menos, o primeiro rei que popularizou o método divinatório por meio de hastilhas de bambu, que ficou conhecido por *Man Wong Kuá* (文王卦).

Para tal processo usavam-se 64 hastilhas de bambu, de cerca de 4 polegadas, designadas por *kuá chim* (卦籤), 16 das quais tinham, apenas, uma ponta conhecida por *tán* (單), *simples*; 16, duas pontas, sendo conhecidas por *chit* (節), *partidas*; 16 com um círculo chamadas *seóng* (雙), *duplo* e 16 com uma cruz, chamadas *kán* (個), *unidade*. As 32 primeiras eram consideradas *iéong* (陽) (masculinas) e as restantes 23, *iâm* (陰) (femininas).

Aos nossos dias chegaram alguns curiosos *jogos de pauzinhos*, que supomos terem origem naquelas velhas fichas de bambu divinatórias que, também, hoje, nos templos, embora um pouco modificadas, podemos encontrar.

Destes jogos, o mais elaborado é o conhecido por *sei* (四), *ung* (五), *loc* (六), isto é, *quatro*, *cinco*, *seis*.

### 1 — SEI UNG LOC (四五六)

É curioso o facto deste ser um passatempo também muito popular entre as crianças do Brasil onde é jogado sem variantes apreciáveis em relação ao jogo de Macau.

Hoje, existem à venda, nesta Província, caixas contendo os 50 pauzinhos necessários ao jogo, acompanhados duma explicação traduzida em inglês, fabricados na China Continental.

Muito apreciado pelas meninas macaenses, sobretudo há uma dezenas de anos, este jogo consiste no seguinte:

1 — Os jogadores são seriados por *chai feng* (猜 *feng*), ao passo que, no Brasil, o são por meio de uma das cantilenas numéricas de origem ibérica.

2 — O jogador que ficou em primeiro lugar agarra nos 60 pauzinhos roliços, em madeira ou bambu, de 1,5 a 2mm de espessura e 18 cm de comprimento, afusados nas pontas e diferentemente coloridos, e lançam-nos sobre uma superfície lisa, que tanto pode ser o chão como o tampo duma mesa.

3 — A seguir, tudo consiste num domínio de nervos, segurança na mão e perícia. Apoiando a ponta dos dedos na extremidade de um dos pauzinhos, de preferência de um que se encontrar por cima, deve-se procurar retirá-lo, do monte, sem que os outros se desloquem.

4 — À medida que se forem retirando os pauzinhos, um a um, nestas condições, ir-se-ão acumulando pontos que serão diferentes, de acordo com as cores das suas pontas.

5 — Logo que um jogador faça mexer um dos pauzinhos, diferente daquele que pretender tirar, perderá a vez, sucedendo-lhe o jogador seguinte.

6 — Ganhará a partida aquele jogador que, uma vez esgotado o monte, somar maior número de pontos.

A contagem faz-se do seguinte modo:

| | |
|---|---|
| Pauzinhos amarelos ........................................ | 4 pontos |
| Pauzinhos vermelhos........................................ | 5 pontos |
| Pauzinhos verdes ........................................ | 6 pontos |
| Pauzinhos azuis ........................................ | 10 pontos |
| Pauzinhos pretos ........................................ | 20 pontos |

2 — WÁN HÉONG KAI (玩香雞)—BRINCADEIRAS COM PIVETES

Designadas sob o nome geral de *héong kái* (香雞), as hastilhas, geralmente coloridas de vermelho, dos pivetes, servem para brincar, duma forma que nos parece intimamente relacionada com o atrás descrito *jogo dos pauzinhos*.

Os garotos de menos posses, costumam percorrer as ruas e retirar, irreverentemente, dos *héong lou* (香雞), suportes para pivetes, que existem nas soleiras das portas ou nas janelas das casas de chineses devotos, e, às vezes, até, dos próprios templos, as hastilhas, em bambu, dos pivetes consumidos e que usam como um brinquedo dos mais económicos.

São vários os processos de brincar com pivetes. Contudo, as formas actuais mais frequentes, são as duas seguintes:

1 — Com três ou mais pivetes, fazem-se bonecos que servem para as mais diversas brincadeiras, substituindo os *soldadinhos de chumbo*, tão do agrado das crianças ocidentais.

Para fazerem estes bonecos, as crianças começam por dobrar um pivete em três, fazendo, com mais um, o eixo do corpo, e, com um terceiro, colocado transversalmente, os membros da figurinha.

Esta brincadeira era mais ou menos individual ([1]).

2 — A segunda maneira de brincar com pivetes é já um jogo colectivo, para o qual cada um dos jogadores deverá munir-se dum feixe de pivetes.

Reúnem-se, para isso, todos os elementos num local de solo mais ou menos plano, que substitui uma mesa ou um tabuleiro. Um dos jogadores deve, então, lançar o seu molho de pivetes, formando um monte, cujas unidades ficarão, necessàriamente, entrecruzadas.

O parceiro seguinte, com o seu molho, que deve ser constituído por um número que lhe favoreça a manobra, deve tentar tocar, três vezes, no interior e no exterior dum dos espaços entre os pivetes do molho lançado pelo primeiro jogador, sem, contudo tocar em nenhum dos pivetes que o formam. Se o conseguir, retirará, daquele monte, tantos pivetes quantos os que constituem o seu própriofe ixe. Se não conseguir tal proeza, perde a vez, seguindo-se-lhe outro companheiro. Esta operação nem sempre é fácil, sobretudo se o molho com que se pretender tocar no interior e no exterior do espaço, mais ou menos triangular, entre os pivetes do monte, for constituído por numerosas unidades.

---

(1) Estes brinquedos serão descritos, adiante, no capítulo respectivo.

CROMOLITO · IMPRENSA NACIONAL DE MACAU

**Fig. 104 — Deslocando-se sobre andas durante as cerimónias da Festividade de *Neóng Má* (娘媽).**

## ANDAS E CAVALOS DE BAMBU

É um divertimento muito antigo na China, que, talvez, tenha como aplicação prática caminhar nos terrenos alagados dos arrozais, ou sobre a neve, ou se baseie, ainda, em velhos rituais, nos quais se pretendia agigantar as figuras dos participantes.

A antiguidade desta prática na China, onde é conhecida por *kou keók* (高脚) e *chôk má* (竹馬), chegou, aos nossos dias, através de documentos escritos, parecendo ser anterior à dinastia *Hón* (漢). Andas e cavalos de bambu, parece terem sido um divertimento muito próximo, possìvelmente de origem comum, na antiga China, o que o mesmo nome de *chôk má* (竹馬), *cavalo de bambu*, leva a supor. Um tratado da dinastia *Hón* (漢) relata que *T'an Hón* (旦漢), do último reinado dos *Hón* (漢) (25-221), fez, ele próprio, aos 14 anos, uma bandeira vistosa, divertindo-se a empunhá-la, cavalgando sobre andas de bambu, a imitarem fogoso e veloz corcel.

O célebre *Kuán Kong* (關公), observando e admirando tal tendência, quis casá-lo com a sua filha, ao que a mulher se opôs, já que, na sua opinião, a tendência belicosa do jovem *T'an* (旦), que gostava, demasiado, de se divertir, não levavam a crer que viesse a tornar-se num bom marido.

*Kuán Kong* (關公), perspicaz e admirador de todas as manifestações guerreiras, argumentou que o nobre aspecto do jovem, bem como a sua manifesta audácia, eram presságio de grande sucesso na vida. Noutra passagem do mesmo livro, pode ler-se uma referência aos cavalos de bambu, como brinquedo favorito dos rapazes de sete anos, naqueles antigos tempos.

Por documentos da época, sabe-se que as andas, feitas em bambu, e, depois, em madeira, possuiam tiras de pano que as prendiam às pernas e aos pés, e eram já muito populares na dinastia *Song* (宋) (960-1227), até entre os adultos. Consta que *Song Ün* (宋元) convidou um célebre *Lán Chi* (蘭子), famoso pela sua arte de equilíbrio sobre andas, para se exibir no seu palácio, dando-lhe duas varas com o comprimento duplo das suas próprias pernas, e ordenando-lhe, que, sobre elas, corresse. Ficou registado que *Lán Chi* (蘭子), sobre as andas, conseguiu *correr como um cavalo.*

Nos funerais, ainda há relativamente poucos anos, em Macau, se via uma imponente figura, correspondente a *Hói Lou San* (開路神), *espírito que abre o caminho*, divindade infernal, a quem vários autores têm chamado o *Plutão chinês*, caminhando sobre andas.

Também nas procissões, sobretudo naquelas que as Associações Desportivas ou de pescadores dedicam à deusa *Neóng Má* (娘媽), protectora dos mareantes, é costume participarem, ainda nos nossos dias, adultos e crianças, representando diferentes divindades, caminhando sobre andas (Fig. 104). Estas festividades, que vêm, a pouco e pouco, a ser abandonadas, só se realizam, presentemente, em Taiwan e na ilha de *Chéong Chau* (長州), próxima de Hong Kong, com celebrado brilho.

As andas, como brinquedo, já, raramente, são usadas, em Macau, pelas ruas e jardins, pelas crianças. Porém, quando a elas recorrem, para quebrar, um pouco, a monotonia dos seus jogos mais estimados, fazem-nas com dois pedaços de madeira,

Fig. 105 — Vaso em porcelana azul e branca, da dinastia Meng (明), que se encontra no Museu Nacional de Taiwan, reproduzindo brinquedos infantis. Na tampa, podem ver-se rapazes brincando com um *papagaio-estrela* (octogonal) e outros lançando panchões. No bojo, vê-se um rapaz com um cavalo de bambu e outro cobrindo-o com ramagens, também de bambu, a simular um docel.

tendo, a meio, uma saliência onde os pés livres se apoiam, indo as extremidades superiores das hastes encaixar-se nas axilas.

Os cavalos de bambu ou madeira, contràriamente às andas, popularizaram-se, extraordinàriamente, no século passado. Há, hoje, nos museus de brinquedos, cavalos de pasta, os mais variados, sobretudo de balouço, que fizeram o gáudio das crianças de há dois séculos.

Em pasta ou em madeira, fortemente coloridos, estes cavalos, adorados pelas crianças de todos os tempos, custosamente têm cedido lugar aos automóveis de folha, accionados a pedal, sonho das crianças dos nossos dias, mas que, pelo seu custo relativamente elevado, não se tornaram, ainda, tão populares.

Na China, na dinastia *Meng* (明), pelas pinturas em porcelana, sabe-se que os cavalos de pau ou de bambu eram dos passatempos favoritos, entre as crianças daquela época (Fig. 105).

## FUTEBOL DE PAPELÃO

Este jogo é denominado, em Chinês, *chi pei chok kau* (紙皮足球) e conhecido por *futebol de papelão*, pelas antigas senhoras macaenses.

Para este jogo, que os rapazes muito estimam, é preciso preparar, com antecedência, o material.

Qualquer cartão fino serve, sendo utilizadas, comumente, as vulgares caixas de sapatos.

No cartão, as crianças desenham uns rectângulos de cerca de 4,5cm × 10cm e dobram-nos a meio, de forma a poderem apoiá-los sobre uma mesa ou superfície lisa, que vai servir de campo de jogo.

Recortados oito rectângulos iguais e um maior, numerados de 1 a 9, correspondentes, respectivamente, a oito jogadores e a um guarda-redes, dividem, o campo, a meio. A igual distância, nos dois extremos opostos, colocam duas *balizas*, de cerca de 15 × 25 cm, recortadas, igualmente, em cartão fino, como mostra a figura 106.

Com papel de estanho ou miolo de pão, fazem, então, uma bolita, geralmente muito pequena, de 1 ou 2 milímetros de diâmetro, que colocam a meio do campo, uma vez dispostos os cartões, como os jogadores de futebol, no início dum jogo.

Atirada a moeda ao ar, para sortear quem vai *abrir a bola*, isto é, quem começará o jogo, aquele dos jogadores sobre quem recaiu tal sorte, pressiona, sobre a charneira, o cartão, que fica perto da bolita, e este, como que a *pontapeia*, o que lhe imprime uma certa velocidade. Se a bola for parar perto dum outro cartão, do mesmo jogador, este prossegue a jogada, perdendo, contudo, a vez, se o cartão mais próximo pertencer ao adversário.

Ganhará o jogo aquele dos parceiros que conseguir marcar um maior número de golos na baliza do adversário, isto é, na baliza do campo oposto.

---

(1) *Papelão* é o nome corrente dado à cartolina

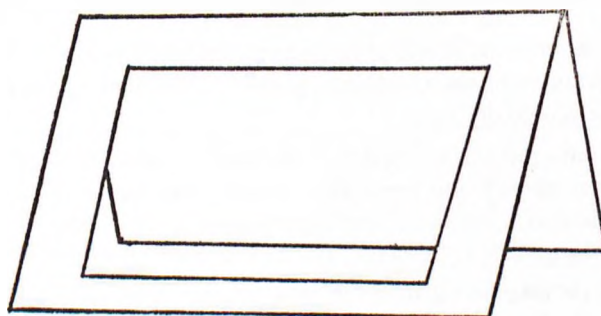
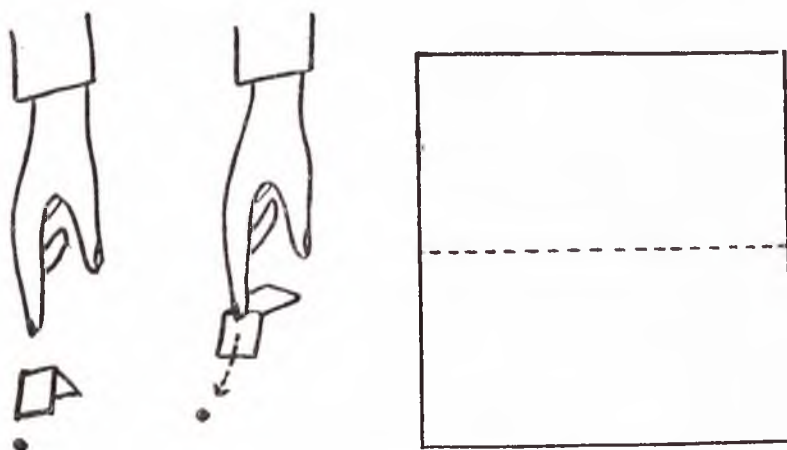



**Fig. 106 — Futebol de papelão**

Em cima, à esquerda — modo de jogar
Em cima, à direita — um *futebolista*
Em baixo — o *guarda redes*

## MÂN SEAK (扳石)

Embora todas as *brincadeiras com cordas* possam englobar-se no grupo dos *jogos de acção*, a brincadeira-competição de arrastar uma pedra, presa numa laçada, é mais um *jogo de perícia*, por exigir atenção, coordenação de movimentos e reflexos prontos. Sendo uma forma de luta em que, aliás, às vezes, os garotos se ferem, este jogo de tracção é conhecido, em Chinês, por *mân seak* (扳石).

Dois adversários traçam duas linhas no chão e, a meia distância destas, colocam uma pedra de tamanho considerável ou um pedaço de tijolo. Dispondo duma corda de cânhamo, resistente, e de comprimento superior à distância entre os dois adversários, colocam-se, frente a frente, acocorados, segurando, cada um, uma das extremidades da corda e sorteiam, por *chai feng* (猜 *feng*), qual será o primeiro jogador. Este deve lançar, então, a corda que o outro mantém segura, fazendo-a ondular tantas vezes, quantas as necessárias, para envolver, numa laçada, a pedra ou

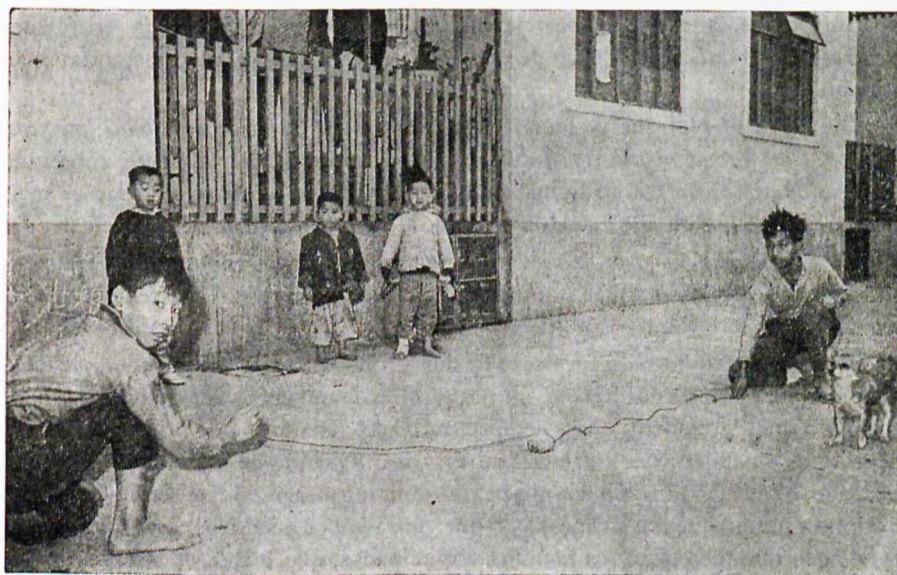



**Fig. 107 — . . . começam a puxar a pedra para si**

a porção do tijolo que se encontra a meio do campo. Então, pacientemente, começam a puxá-la para si (Fig. 107). Se, antes de alcançada a linha de demarcação, a corda se soltar, o primeiro jogador perdeu a vez. Ganhará o jogo, como é óbvio, aquele que, primeiramente, conseguir arrastar, para o seu campo, a cobiçada presa.

Uma variante consiste em fazer-se saltar, a pedra, por uma sacudidela brusca e simultânea, e, neste caso, não poucas vezes se magoam a si próprios ou aos espectadores, que nunca faltam.

## 3

# JOGOS DE ACÇÃO

Na fase de activo desenvolvimento muscular, quando os primeiros anos da puberdade levam a criança aos jogos colectivos e de competição, os rapazes preferem, nas suas brincadeiras, os chamados *jogos de acção* ou *activos* que, quer finitos, quer infinitos, tendem, sempre, a dar expansão ao seu excesso de vitalidade e execução à sua necessidade imperiosa de movimento. Daí o tormento das longas aulas estáticas doutros tempos, que faziam, das escolas, os lugares de tortura que já Aristófanes apelidava de *frontisterion* (lugar de cuidados e tormentos) e que Erasmo também satirizou ([1]).

Diz Th. Ribot ([2]) que podemos chamar aos jogos tradicionais, *rituais*, *mágicos*, *decaídos*, *transformados pelo sopro divino da alma infantil*. É realmente, sobretudo nos *jogos de acção*, por vezes dramatizados, que poderemos encontrar relações mais íntimas com velhos ritos e actos da vida social de outrora, hoje desaparecidos.

Na sua maioria, os *jogos de acção* têm regras pré-fixadas, começando, geralmente, por uma espécie de ritual que nos sugere, quase sempre, uma remota origem mágico-religiosa.

É vulgar, nestes jogos, a formação de dois grupos adversários ou de dois *partidos*, quase sempre constituídos à sorte, ou por escolha de um chefe, que inicia ou propõe o jogo, e o qual é, também, quase sempre, sorteado. Esta forma de brincar lembra as velhas lutas e competições entre clãs adversários. Quando há um recinto que serve de abrigo, o *chau* (週)([3]), isto faz-nos pensar num lugar sagrado que servia de refúgio ou tornava imune quem o alcançasse, o que, nos tempos históricos, está documentado no asilo que ofereciam, os templos, aos culpados, que, a eles, se acolhessem.

Há, ainda, em certas formas de *jogos de acção*, o sorteio de um jogador que, em Macau, é o *sü* (輸), e que, em lugar de ser um chefe, é um *banido* que deseja, a todo o custo, passar, a outro, a sua *culpa* ([4]), sendo, por ele, substituído, no caso

---

(1) Desidério Erasmo (1467–1530) escreveu acerca da Escola do seu tempo: *se uma coisa tem nome contraditório é ela: chamavam-lhe os gregos* scholae, *que significa* descanso, recreio; *os latinos* ludus, *isto é,* jogo, brinquedo; *ora nada mais afastado disso . . .*voe nostris natibus!

(2) Th. Ribot — *Essai sur l'imagination creatice*

(3) Segundo alguns informadores trata-se da simplificação de *mai chau* (埋週), *chegar*. Segundo outros, a palavra corresponde a *ch'áu* (巢), *ninho, abrigo* ou *esconderijo.*

(4) Ou *morte* no caso local (Cf. págs. 28, 29). É de notar que os chineses crêem que as almas penadas, os *kuâi* (鬼), procuram, entre os vivos, quem os vá substituir no seu errar pelo mundo.

de o conseguir, o que depende das regras do jogo. Serve de exemplo o vulgar caso do *jogo das escondidas*, no qual compete, a um dos jogadores, procurar, activamente, os outros, que buscam asilo num lugar determinado. Pode, também, dar-se o caso de bastar tocar numa pessoa ou coisa, verdadeiro *tabu*, para se ficar imune. Não representará esta pessoa ou coisa, uma antiga divindade ou amuleto, que defendiam, o Homem, de ser conspurcado pelo *endemoninhado* ou possuído de *maus ares ou olhares*?

Não só as formas iniciais dos *jogos de acção* mas também o seu decorrer e a sua terminação parecem comprovar uma sobrevivência de antigas concepções sobrenaturais. As multas ou castigos lembram, também, um antigo sistema religioso que perdurou nas datas históricas e que consistia em pagarem-se multas pelas infracções aos ritos tradicionais ([1]).

Os próprios processos de condenação, segundo Yrjö Hirn, fazem recordar as formas de julgamento na antiga Germânia.

Muitos jogos baseiam-se na recitação de certas estrofes. Parece, pois, que é sobre a recitação de antigos textos rituais que deve assentar a sua origem, já que os antigos eram extremamente rigorosos na recitação desses textos ou orações ([2]).

Certas frases, repetidas em cantilena e sem sentido actual, devem ser fragmentos de narrações, em linguagem arcaica, ou números cardinais de remotos idiomas, adulterados pelo tempo e pelas migrações, e, ainda, várias outras fórmulas de encantação ou esconjuro, quer em língua própria, quer em língua estrangeira.

O próprio toque para *salvar*, que se usa em muitos jogos de *agarradas*, deve corresponder a um velho *tabu* sagrado ([3]).

A confirmar o que atrás se expõe, encontramos, hoje, espalhados pela Europa, *jogos de estação*, próprios de certas datas, e que são, nos nossos dias, verdadeiras práticas rituais, mais ou menos decaídas. Tais são, por exemplo, o *jogo de choule*, que se desenrola na Picardia, na terça feira ou no domingo de Carnaval, ou, ainda, no primeiro domingo da Quaresma, entre um grupo representante da montanha e outro grupo representante do vale, para assegurarem uma pródiga colheita de maçãs, na região. Muitos outros *jogos de bola* ou de *arremesso*, característicos de várias regiões da França, como os *jeu de pou*, em que se fazem rolar pedras pelas encostas, e, ainda, o *jogo da péla*, em Idanha-a-Nova e em Vivarrais, no primeiro domingo da Quaresma ([4]), são, também, exemplos característicos, embora se tenha perdido a finalidade ritual que os originou, mantendo-se, apenas, o seu carácter sazonal.

Encontramos fragmentos e adaptações de todas estas formas, em Macau, formas que, aliás, se encontram espalhadas pelos mais diversos pontos do Mundo, hoje,

---

(1) Propécia Correia Afonso de Figueiredo — *A Magia do Folclore na vida da criança indo-portuguesa* — Separata do *Oriente Português* — Tipografia Rangel — Bastorá, Goa, 1938.

(2) Ainda hoje, em terras de Portugal, se crê, por exemplo, que, durante a recitação do *responso* a Santo António, para aparecerem coisas perdidas, é preciso não se errar em nenhuma palavra do texto.

(3) Propécia Correia Afonso de Figueiredo — *op. cit.*

(4) *O jogo da péla na Póvoa da Atalaia* — Ernesto Veiga de Oliveira — Instituto da Alta Cultura-C. E. E. P. — Porto, 1954

constantes das mais variadas culturas. Que sejam fórmulas passadas dos sacerdotes para o povo e, por imitação, perpetuadas nos jogos infantis e remanescentes em muitos jogos de adultos, parece não oferecer dúvidas. A sua dispersão pela Terra e a existência de certos focos isolados onde, actualmente, encontramos manifestações semelhantes, é que oferece problemas difíceis, mas aliciantes, abertos aos etnólogos.

Em Macau, as principais fontes dos jogos populares devem ser chinesas, portuguesas, indo portuguesas e malaias e, mais recentemente, inglesas e francesas. Contudo, os jogos puramente de acção, parecem ser, na sua maioria, de introdução europeia, tendo sido, localmente, adaptados, deturpados, ou, mesmo, transformados, dando lugar a curiosas variantes.

Podemos considerar os actuais *jogos de acção*, de Macau, repartidos por seis grupos:

I — Jogos de acção dramatizados
II — Jogos de perseguição
III — Saltos
IV — Brincadeiras com cordas
V — Jogos de equilíbrio
VI — Jogos de bola

## I — JOGOS DE ACÇÃO DRAMATIZADOS

São diversos os *jogos de acção dramatizados* a que se entregam as crianças de Macau. Nesta rubrica incluiremos, apenas, aqueles jogos que não envolvem nenhuma cantilena musicada, deles específica, mas sim mais ou menos curtos diálogos, ou cantilenas breves, monologadas.

### 1 — JOGO DOS CINCO CANTINHOS

Quem não se recorda de ter entoado, em criança:

*Roda a roda, aos cinco cantinhos, um!*
*Roda a roda, aos cinco cantinhos, dois!*
..................................................?

Este nosso popularíssimo e velho jogo, adquiriu, em Macau, características tão diferentes, que tudo leva a crer que tenha sido muito antiga a sua introdução, donde a evolução que sofreu e a adaptação que os chineses, dele, fizeram, para recreação das suas crianças. Também se pode admitir que estas duas formas de brincar sejam formas convergentes, de natureza comum, mas de diferente inspiração. Supomos, porém, que o jogo chinês dos nossos dias, é uma adaptação do vulgar *jogo dos cinco cantinhos*, podendo , embora, admitir-se o fenómeno contrário.

Em Macau, nos nossos dias, o *jogo dos cinco cantinhos*, na sua versão europeia, perdeu-se, tendo, até, as crianças portuguesas, adoptado o nome chinês deste jogo, *kai tau fu fá* (界豆腐花) ou *kái tau fu kóc* (界豆腐角), *cortar o ladrilho do feijão*

*soja* ([1]), ninguém se lembrando de ter, alguma vez, entoado a cantilena ibérica, muito embora a roda precedente do jogo se tenha mantido. Algumas antigas senhoras macaenses chamam, ao *kái tau fu fá* (界豆腐花), *jogo dos quatro cantinhos* ou *jogo dos cinco cantinhos*, pelo que é de admitir que, pelo menos, o nome português do jogo, tivesse sido, em Macau, popular, no passado.

Supõe-se, em Macau, que o nome chinês local, *kai tau fu kóc* (界豆腐角), *cortar o ladrilho do feijão soja*, seja devido à semelhança do rectângulo da pasta de feijão com o rectângulo de jogo que, durante a sua acção, se atravessa, muitas vezes, em diagonal. É, porém, opinião nossa, que esta explicação é, por demais, simplista, devendo, possìvelmente, filiar-se, tal nome, noutro jogo, tìpicamente chinês, mais antigo e semelhante.

*Acção*:

Os jogadores, que devem ser em número de cinco, escolhem quatro pontos do recinto, onde vai desenrolar-se o jogo. Cada um destes pontos será um *canto* onde quatro dos jogadores procurarão abrigo.

Há quatro formas diferentes precedentes deste jogo:

1.ª — Ao sinal dado por um dos companheiros, correm, todos, para os quatro cantos, ficando, necessàriamente, um deles, sem lugar. Este será o *sü* (輸) e ficará no centro.

2.ª — O processo atrás descrito é, muitas vezes, substituído pelo *chai feng* (猜 *feng*), pelo qual se sorteia, directamente, o *sü* (輸), que ficará no centro.

3.ª — Este terceiro processo, embora menos frequente, é o escolhido, algumas vezes, pelo elemento feminino. Determinado, o *sü* (輸), por *chai feng* (猜 *feng*), este dirige-se para o meio do recinto, formando, as suas quatro companheiras, uma roda de mãos dadas, em torno de si. O *sü* (輸), de repente, salta para sobre os braços de duas das componentes da roda, que devem largar, imediatamente, as mãos, para a fazerem cair. Para evitar, tal precalço, o *sü* (輸) precisa, muitas vezes, de agarrar-se aos ombros das companheiras, procurando equilibrar-se pois, se cair, as outras correm, imediatamente, para os seus quatro cantos, tornando-se-lhe difícil disputar-lhes o lugar. Desta feita, nem sempre é o *sü* (輸) determinado por *chai feng* (猜 *feng*), quem fica no meio, ao iniciar-se o jogo do *kai tau fu kóc* (界豆腐角).

4.ª — Os rapazes costumam utilizar uma forma precedente mais elaborada e que consta do seguinte: os cinco companheiros de brinquedo formam uma roda de mãos dadas (Fig. 108) e entoam, em coro, o mais ràpidamente que podem:

*iat hói tói* (一開始) — *um, põe-se a mesa*
*i sek fán* (二食飯) — *dois, come-se arroz cozido*
*sam sai vun* (三洗碗) — *tres, lavam-se as tijelas (lava-se a louça)*
*sei sou tei* (四掃地) — *quatro, varre-se o chão*
*pau pá wái* (跑跑圍) — *corre-se para o lugar !*

---

(1) A fécula do feijão soja (*glycine soja* S. e Z.), *wóng tau* (黄豆), é preparada, em Macau, pelos chineses, sob a forma de uma massa branca, sólida e apudinada, semelhante a gelatina leitosa, denominada *tau fu fá* (豆腐花), que é fornecida, às colheradas, por vendilhões ambulantes, que a transportam em grandes celhas de madeira. Outra forma de vender esta pasta é em paralelipípedos achatados, conhecidos por *tau fu kóc* (豆腐角).

Nesta altura largam as mãos e cada um procura ocupar um dos quatro cantos prèviamente escolhidos.

Sucede-se, então, uma série de curiosos movimentos, conhecidos por nomes chineses. Estes movimentos ou *flores* são comandados pelo jogador que se encontra no centro e, embora na sua maioria, sejam comuns a ambos os sexos, alguns deles, os mais violentos, por exigirem maior esforço físico, são preferidos e quase que exclusivos dos rapazes.

**Fig. 108 — Forma inicial do *kai tau fu kók*** (界豆窩角)

1.º *Movimento — Kai tau fu kók* (界豆窩角) — Quando o *sü* (輸) pronuncia esta frase, seguida de *troquem os lugares*, os companheiros perguntam: — *segundo os lados ou as diagonais?* A seguir, de acordo com a resposta, trocam, a correr, os seus *cantinhos*, evitando que o *sü* (輸) chegue, primeiro, a qualquer daqueles, pois, se o conseguir, será o jogador, que não chegou a tempo, quem irá substituí-lo no centro.

2.º *Movimento — Kan pá pá má má hang kai* (跟爸爸媽媽行街), *acompanhem o papá e a mamã em passeio*

A esta voz de comando, todos seguem atrás do *sü* (輸), que pode dar uma ou mais voltas ao recinto, correndo, de repente, para um dos cantos, que lhe deve ser disputado pelos companheiros.

3.º *Movimento — Tchü fán chai* (煮飯仔), *jantarinhos*

Ao ouvirem esta expressão, os ocupantes dos quatro cantos vão para o centro, colocando-se em redor do *sü* (輸), acocorados e fingindo que comem arroz, manobrando imaginários *fai chis*, e colocando a mão esquerda como se empunhassem uma pequena tijela. O *sü* (輸) deverá, então, pretender passar entre eles, correndo para um dos cantos. Os outros devem reagir, prontamente, para o que é preciso bons reflexos e muita agilidade.

4.º *Movimento — Kan lou tao iam chá* (跟佬豆飲茶), *ir tomar chá com o pai*

Esta é, apenas, uma variante do segundo movimento, do qual difere, sòmente, na expressão de comando.

5.º *Movimento — Lóng sam* (1) (浪衫), *estender roupa*

Cada jogador, no seu canto, quando esta ordem é dada pelo *sü* (輸), deve abrir os braços e ficar quieto nessa posição. O *sü* (輸) acerca-se, então, de um dos quatro companheiros e pergunta:

— *Kón m'âi ?* (宗未), *está seca ou não ?*

O interpelado pode responder que não, e, nesse caso, deverá continuar de braços estendidos, retirando-se, o *sü* (輸), para fazer a mesma pergunta a outro companheiro. Quando um daqueles vir que já não aguenta manter os braços abertos, em tão incómoda posição, deverá responder que sim, procurando, a seguir, baixar os braços com toda a rapidez, para não dar tempo ao *sü* (輸), de lhe bater, com as mãos em cunha, em cada um dos braços ainda estendidos, de forma a fazê-los baixar. Se tal acontecer, o *sü* (輸) terá o direito de ocupar o seu lugar.

6.º *Movimento — chai pou tai tchi* (執葡提子), *apanhar uvas*

O *sü* (輸), após ter proferido esta frase, acerca-se de um dos companheiros e começa a fazer-lhe cócegas, passando-lhe as pontas dos dedos, levemente, pelo pescoço, até ao queixo. Quem for muito sensível ou nervoso, ri-se, imediatamente, e, então, perde, indo para o centro e cedendo o seu lugar ao *sü* (輸).

7.º *Movimento — Pó lei chám kéok* (玻璃㨂脚), *vidros espetados no pé*

**Fig. 109 — *Vidros espetados no pé***

A esta ordem do *sü* (輸), os ocupantes dos quatro cantos devem sair dos seus lugares, a pé coxinho, procurando voltar, ràpidamente, ao ponto de partida, ou trocar de canto com um companheiro, não deixando, porém, que o *sü* (輸) o desaloje (Fig. 109). Se o movimento for demorado, podem trocar de pé, mas desde que o *sü* (輸) o não veja, pois, nesse caso, perderão o lugar.

---

(1) Esta frase é puramente oral

8.º *Movimento — Chiu tün kéang* (照短鏡) ou *chiu chéong kéang* (照長鏡), *ver-se ao espelho curto* ou *ver-se ao espelho comprido.*

Uma vez que o *sü* (輸) dê esta ordem, cada um dos intervenientes na brincadeira, deve levantar o mão e abri-la como se fosse um espelho, aproximando-a do rosto se, na ordem, for mencionada a palavra *tün* (短), *curto*, ou afastando-a do rosto se, em lugar de *tün* (短), o *sü* (輸) pronunciar *chéong* (長), *comprido.* Cada um dos jogadores deve ficar a olhar para a palma da própria mão, como estivesse a mirar-se num espelho. O *sü* (輸) vai, então, junto de um deles, dirigindo-lhe galanteios até o fazer rir, como, por exemplo, *Ó tu, menina, és muito linda, que beleza!*

Se a pessoa, que está a ver-se ao espelho, considerar que não pode suportar o riso, o que a fará perder, pode dizer ao *sü* (輸):

— *tang! tá lán* (停打爛), *pára, partiu-se*!
e baixa o braço, não tendo, neste caso, o *sü* (輸), outro remédio senão ir provocar outros dos companheiros.

9.º *Movimento — Sai sám* (洗衫), *lavar roupa*

Este movimento é semelhante ao *comer arroz*, no *movimento dos jantarinhos.* Porém, em lugar de se acocorarem no centro, fingindo que comem, os jogadores vêm imitar, com as mãos, movimentos que lembrem o lavar da roupa.

10.º *Movimento — Tám chai* (担柴), *transportar lenha*

Cada um dos quatro parceiros, ao receber esta ordem, deve manter-se rígido, nos respectivos cantos, como se fosse um tronco de árvore. O *sü* (輸) escolhe um deles, geralmente o mais pequeno ou o mais leve, e vai buscá-lo, tentando levá-lo, em peso, até ao centro. Se o conseguir, poderá ir ocupar o lugar daquele que ficou vago.

11.º *Movimento — Tám séak tau* (担石頭), *transportar uma grande pedra* (1)

Para obedecer a esta ordem, cada um dos quatro jogadores deve acocorar-se no respectivo lugar, apoiando as mãos nos joelhos, a imitar uma pedra, e fazendo-se pesado e difícil de transportar, para que o *sü* (輸) não consiga levá-lo até ao centro, o que o fará perder o lugar.

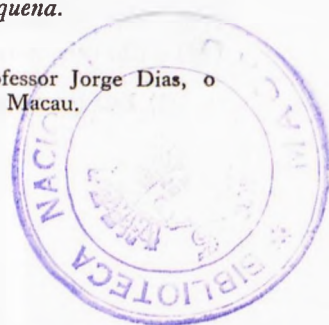
12.º *Movimento — Kó hó* (過河), *atravessar o rio*

Os quatro ocupantes dos cantinhos devem trocar os lugares, sempre apoiados num só pé, simulando transportar, ao ombro, uma *pinga* com dois baldes de água. O *sü* (輸), também a pé coxinho, e simulando, igualmente, transportar, a *pinga*, ao ombro, deve procurar chegar, primeiro, a um dos cantos, recém-abandonados. Se o conseguir, terá direito a ocupá-lo.

13.º *Movimento — P'ou tai séak* (抱大石) ou *p'ou sai séak* (抱細石), *agarrar uma pedra grande* ou *agarrar uma pedra pequena*

Este movimento é semelhante ao *transporte de lenha* ou de *pedras*, referidos no 10.º e no 11.º movimentos. Contudo, se o *sü* (輸) disser *pedra grande*, os companheiros mantêm-se de pé, acocorando-se se ele disser *pedra pequena.*

---

(1) Na Península Ibérica, em Rio de Onor, foi recolhido, pelo Professor Jorge Dias, o *jogo dos potes*, muito semelhante a este movimento dos *cinco cantinhos*, de Macau.

14.º *Movimento — Tai lou sü* (1) (踏老鼠), *esmagar o rato*

Ao ordenar esta posição, o *sü* (輸) aproxima-se dum dos companheiros que devem apresentar os respectivos pés direitos estendidos. Cada pé representa um rato que o *sü* (輸) pretende esmagar, pisando-o com força. Cada jogador deve, pois, retirar, ràpidamente, o pé, evitando a pisadela que, a verificar-se, lhe fará perder o lugar.

15.º *Movimento — Chám pó ló* (斬菠蘿), *cortar o ananás*

Cada um dos ocupantes dos quatro cantos levanta uma das pernas, mantendo-a no ar, com o joelho dobrado (Fig. 110). O *sü* (輸) dirige-se a um dos companheiros, tentando fazê-lo baixar a perna erguida, por meio de uma pancada brusca da mão aberta em cutelo. Se o conseguir, ganhará o direito a ocupar aquele lugar.

16.º *Movimento — Hói káp mán* (開夾萬), *abrir o cofre* (*do dinheiro*)

O *sü* (輸) dirige-se a um dos companheiros e com um dedo ou qualquer peça que imite uma chave, faz-lhe cócegas na barriga, como quem tenta abrir uma fechadura (Fig. 111). Se o outro se rir, substituí-lo-á no centro.

17.º *Movimento — Sé chi* (寫字), *escrever caracteres*

Obedecendo a esta ordem, os ocupantes dos quatro cantos vão para o centro. Um agacha-se e faz de cadeira onde o *sü* (輸) se senta, às vezes aplicando todo o seu peso sobre as costas do companheiro; outro, dobra-se, a fazer de mesa, sobre a qual o *sü* (輸) vai *escrever*; o terceiro apoia a mão aberta, com a palma para cima, sobre as costas do segundo, que representa o tampo da mesa, correspondendo, pois, a sua mão, a uma folha de papel; o quarto estende o dedo indicador da mão direita, sugerindo um pincel. Pegando na mão deste quarto companheiro, o *sü* (輸) deve simular que escreve sobre a mão do terceiro (Fig. 112). De repente, porém, deve levantar-se e correr para um dos cantos, que os outros lhe devem disputar. O companheiro que lhe serve de cadeira parece ser, *à priori*, o que tem menos vantagens nesta competição, mas nem sempre tal se verifica, porque é o primeiro a pressentir o movimento do *sü* (輸), por aligeiramento do seu peso.

**Fig. 110 — *Cortar o ananás***

---

(1) *Tai* é uma expressão exclusivamente oral, que, na escrita, se substitui por *t'ap* (踏).

18.º *Movimento* — *Tin tang ták* (電燈嚁), *lanterna eléctrica* (1)

Quando o *sü* (輸) pronuncia esta frase, todos os outros têm de responder, imediatamente:

— *pak!* (啪) (2).

O último a reagir à ordem substitui o *sü* (輸), desde que este consiga determiná-lo.

**Fig. 111 — *Abrindo o cofre do dinheiro***

19.º *Movimento* — *Fei kei* (飛機), *avião*

Ao *sü* (輸), que serve de *cabeça do avião*, abraça-se, pelas costas, um dos companheiros.

Outro companheiro agarra, aquele, pelas pernas, puxando-o até ao nível da sua cintura, de modo a mantê-lo numa posição horizontal. Este, abrindo os braços, formará as asas. Um quarto rapaz coloca-se atrás deste, segurando os pés do que forma as asas e, afinal, também o corpo do avião. O último dos componentes do grupo, salta, então, sobre as costas do companheiro, mantido na horizontal, *cavalgando-o*, como se fora o piloto do simulado avião (Fig. 113). Este movimento parece-nos uma adaptação dum antigo jogo chinês, ainda hoje usado, o *tiu sun chai* (跳船仔), *o barco a balouçar*.

(1) Algumas crianças traduzem a frase por *a luz* (eléctrica) *tak*, sendo *tak* a onomatopeia da luz a acender-se.

(2) Algumas crianças consideram *pak* (白) a tradução de *branco* ou *claro*, o que corresponde à luz acesa. Outras consideram *pak* apenas uma onomatopeia, completando o som *ták*. *Ták pák* corresponderia pois, ao ruído do interruptor, ao ligar-se e ao desligar-se a corrente.

**Fig. 112 — *Escrevendo caracteres***

*Variante*

Uma variante do *kai tau fu kók* (界豆腐角) consiste em atribuir-se, um castigo, ao participante que fique *sü* (輸) por mais de três vezes. Nesse caso, como em muitos outros jogos, terá de sofrer a passagem pela *gaiola do porco*, o conhecido *kün chü long* (捐豬籠). Tal castigo consiste em apanhar palmadas e pontapés, dos companheiros, ao passar debaixo do arco formado pelos braços esquerdos daqueles que apoiam as respectivas mãos a uma parede. O castigado deve passar, a correr, por este estreito intervalo, enquanto os outros lhe vão batendo, às vezes com exagerada violência, como já se disse atrás.

## 2 — CHÜ PAT KUAI (豬八怪)

Este jogo, ou melhor, esta *brincadeira jogada*, recebeu o seu nome do *porco sobrenatural*, figura de ficção que acompanhou, à Índia, o célebre bonzo *Tong Chang* (唐僧) quando, aquele, ali se deslocou, para levar, para a China, os livros sagrados do Budismo ([1]).

*Acção:*

Um dos jogadores senta-se num banco e o *sü* (輸), prèviamente sorteado, senta-se nos joelhos daquele. Adiante, dispõem-se os restantes companheiros.

---

(1) Cf. pág. 179

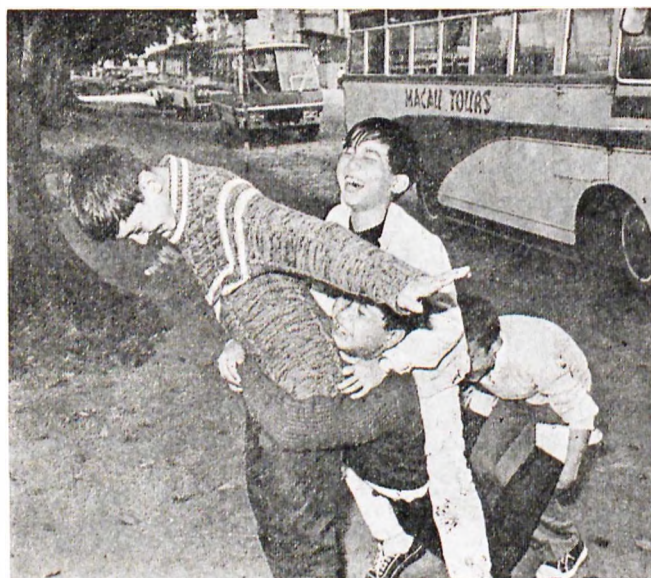



**Fig. 113 — O *avião***

Em cima — O *avião em equilíbrio*

Em baixo — Às vezes o *avião* não suporta o peso do *aviador*

Entoam, então, em coro, a seguinte cantilena:

— *Chü pát Kuai* (豬八怪) — *Porco Pat Kuai*

— *Mai ló chai* (買籮柴) — *compra lenha.*

— *Chai hôi pin* (柴去邊) — *Lenha para onde?* ([1])

O jogador, que tem o *sü* (輸) sentado nos joelhos, responde:

— *Chai hôi sán téang móng pó ló* (柴去山頂望菠蘿) — *vai à lenha, ao cume duma montanha, olhar* (ou *olhando*) *para os ananases* ([2])

Os outros voltam a perguntar:

— *Móng hôi pin* (望去邊) — (*A*) *olhar aonde* ?

ao que o primeiro responde, indicando um sítio onde os companheiros devem dirigir-se: uma porta, uma árvore, um muro, etc.

Quando aqueles se dirigem ao local indicado, o *sü* (輸) deve correr em sua perseguição. Se conseguir agarrar algum dos companheiros será substituído, por ele, no jogo seguinte.

1.ª *Variante*

Uma variante consiste em ser dita a cantilena toda seguida, não sendo, pois, dialogada. Neste caso, é o *sü* (輸) quem escolhe o local onde os companheiros deverão dirigir-se, cabendo-lhe, portanto, a última frase. Logo a seguir, começa a perseguição.

2.ª *Variante*

Uma segunda variante consiste na modificação dos versos da cantilena que, aliás, são reduzidos. É esta segunda variante a que é mais frequente entre as crianças portuguesas.

Entoam, neste caso:

*Chü pat kuai* (豬八怪) — *Porco Pat Kuai*

*Mai léong chá* (買凉茶) — *compra chá fresco.*

*Chá tou pin* (茶到邊) — *O chá até onde?*

E o companheiro sentado escolhe uma meta, segundo a sua fantasia.

A cantilena desta segunda variante, pela sua incoerência, afigura-se-nos completamente deturpada, o que o insuficiente conhecimento da língua chinesa, por parte de muitas crianças portuguesas de Macau, parece justificar.

---

(1) Esta cantilena parece ser inspirada ou ser uma adaptação de parte da cantilena do jogo *tam tam kéong keong* (泵泵羗羗), Cf. pág. 42

(2) Pela incoerência da expressão, supomos haver erro de pronúncia ou deturpação duma antiga frase, cujo sentido se perdeu. Aliás, a palavra *pó* (破) pode, também, significar *rachar enha.*

## 3 — O GATO E O RATO

Também conhecido, em certos pontos de Portugal, pelo nome de *cão e gato* este é um dos mais curiosos e divulgados *jogos de acção dramatizados*, que foi sobretudo estimado pelas meninas macaenses dos anos 30 e 40.

Comparando, porém, a variante de Macau de *o gato e o rato*, que se manteve até aos nossos dias, com jogos seus congéneres da Metrópole e do Brasil ([1]), verificamos que nítidas diferenças existem, não só no diálogo, mas também na acção.

Parece que o jogo de *o gato e o rato* é um antigo jogo de tradição ibérica, de onde foi levado, também, para a América Latina ([2]). As variantes no Ocidente referem-se, sobretudo, à actuação dos componentes da roda que, nuns pontos, favorecem o *gato*, noutros, o *rato*, apertando e alargando a roda, ou largando as próprias mãos, ou, ainda, acabando por perseguir o *rato* que protegiam, uma vez que o *gato* consiga transpor a barreira formada pelos componentes da roda ([3]).

Em Macau, porém, este passatempo oferece-nos uma forma bastante diferente e mais elaborada, pelo que respeita à dramatização do jogo.

Primeiro, por qualquer processo de sorteio, geralmente por *chai feng* (猜 *feng*), são determinados o *gato* e o *rato*.

**Fig. 114 — Dedos entrelaçados em concha**

O *gato* é sempre aquele que ficou em primeiro lugar no sorteio, o *ieng* (贏), sendo o *rato* o que ficou em último lugar, isto é, o *sü* (輸).

Forma-se, a seguir, uma roda, de mãos dadas, de tal maneira que estas aparentem, unidas, duas a duas, uma pequena concha (Fig. 114), que corresponde a uma tijela. O *gato* ocupa o centro desta roda, ficando, o *rato*, do lado de fora.

O *gato*, percorre, então, a roda, simulando deitar azeite em cada uma das tijelas ou *pucarinhas*, formadas pelas mãos unidas dos companheiros. Para isso, coloca os próprios dedos de forma a imitar um bule ou almotolia (Fig. 114). Uma vez cumprida a sua tarefa, sai da roda, passando por debaixo dos braços dos restantes jogadores.

É então que o *rato* entra, na roda, por outro dos vãos, percorrendo todas as *pucarinhas* e simulando lamber o azeite com que o *gato* acabara de fingir enchê-las (Fig. 116). Depois de *ter lambido* todo o azeite, o *rato* sai.

E entra de novo, o *gato*. Finge fiscalizar as mãos dos companheiros, mostra-se surpreendido e pergunta:

— *Quem bebeu este azeite?*

---

(1) Veríssimo de Melo — *Jogos populares do Brasil* — Porto, 1956 — Separata de *Douro Litoral* — B. C. de F. e H., Sétima série V-VI, pág. 51

(2) Foi registado, também, por Maria Cadilla de Martinez em Porto Rico (*Juegos y canciones infantiles de Puerto Rico* — S. Juan, Puerto Rico — 1949 — pág. 221)

(3) Variante de Porto Rico

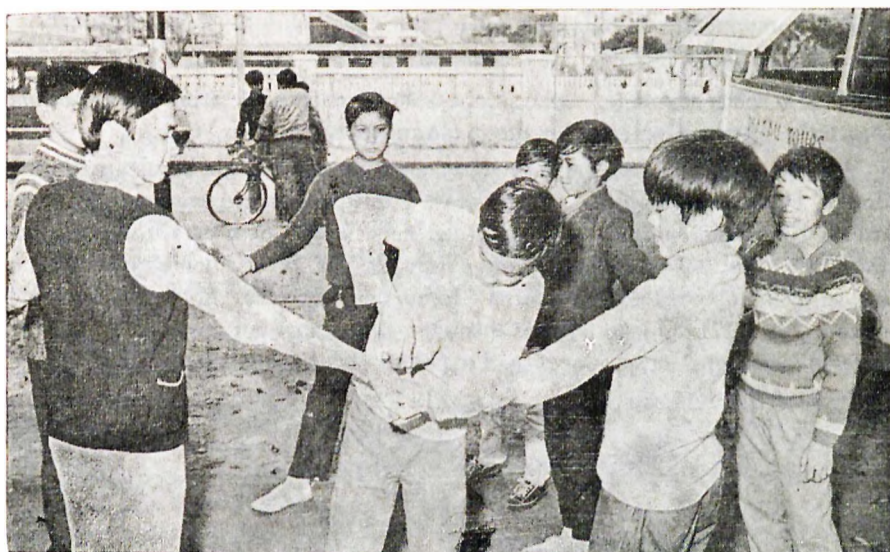



Fig. 115 — *O gato deitando óleo nas tijelinhas*

Fig. 116 — *O rato lambendo o óleo*

E os componentes da roda respondem:

— *Foi o rato!*

O *gato*, pacientemente, repete a operação de encher, de azeite, *as pucarinhas* ou *tijelinhas* e tudo se processa, da mesma forma, por mais duas vezes.

À terceira vez, porém, o *gato* finge-se zangado e sai da roda à procura do *rato*. Começa, então, a perseguição. O *rato* entra e sai da roda, em *zig-zag*, pelos vãos entre os companheiros que a limitam e que nada fazem, nem para o auxiliar nem para o prejudicar. O *rato* é obrigado a entrar e a sair, precisamente pelos mesmos vãos, os mais imprevistos, o que torna e competição por vezes difícil e sempre emocionante (Fig. 117). O jogo termina quando o *gato* acabar por apanhar o *rato*. Esta forma de jogar, em Macau, ao *gato e rato*, parece uma simplificação da forma chine-

**Fig. 117 — Começa a perseguição**

sa, que, nos nossos dias, também é popular entre as crianças portuguesas desta Província.

Em Chinês, o nome do jogo refere-se, aliás, à própria dramatização, *lou sü t'âu iau* (老鼠偷油), *o rato rouba o óleo.*

A acção é mais elaborada, parecendo-nos, por isso, ser, a forma anterior, uma simplificação desta forma chinesa.

Quando o *gato* enche as *tijelinhas* e vem o *rato*, pela primeira vez, roubar o óleo, o *gato*, ao voltar ao centro, pergunta:

— *Pin có t'âu sai iau?* (邊個偷晒油), *quem roubou todo o óleo ?*

ao que os componentes da roda respondem:

— *Tou sai!* (倒晒), *entornou-se todo.*

Da segunda vez, quando o *gato* repete a pergunta, os companheiros respondem:

— *Tai ieóng kón sai!* (太陽乾晒), *o sol secou-o todo*

e só da terceira vez é que respondem:

— *Lou sü t'âu iau* (老鼠偷油), *o rato roubou o óleo.*

Começa, então, a perseguição, nos mesmos moldes da anteriormente descrita.

1.ª *Variante*

Em certos casos há um *dono* que deita o azeite, um *rato* que o lambe, às vezes com a própria língua e um *gato do dono* que, ao seu serviço, persegue o *rato.*

2.ª *Variante*

Os componentes da roda às vezes levantam ou baixam os braços, para facilitar ou dificultar tanto a passagem do *rato* como a do *gato* pelos diferentes *buracos*, correspondentes aos vão entre os seus braços.

Comparando estas formas de Macau com as variantes ibéricas, surgem-nos várias interrogações:

Será que esta maneira de brincar, trazida da Europa, lembrava algum velho jogo chinês ao qual se adaptou?

Será, apenas, uma variante de inspiração local, fruto exclusivo da fertilíssima imaginação dos chineses, ou será uma antiga variante europeia importada e simplesmente dramatizada, em Macau, com mais ou menos fantasia no diálogo?

A verdade é que, entre os jogos tìpicamente chineses, não encontrámos nenhum que, com este, se aparente, a não ser um velho e tradicional brinquedo em papel, doutros tempos (1).

### 4 — NGÁI IENG TÁM KAI CHAI (鵶鷹担雞仔) (2)

*A águia leva os pintainhos* é a tradução livre do nome deste jogo, muito popular entre as crianças de Macau. As antigas senhoras macaenses chamam, a este jogo, *ladrão-pinto*, nome localmente atribuído aos milhafres.

Para começar o jogo é preciso sortear, geralmente por *chai feng* (猜 *feng*), dois jogadores. O que ficar em número um é, geralmente, escolhido para representar a *galinha*, representando, o *sü* (輸), a *águia.*

A criança que desempenha o papel de *galinha* coloca, atrás de si, todos os outros companheiros, que se dispersam, como se fossem *pintainhos* a procurar comida nas vizinhanças.

A *águia*, que passeia perto, dirige-se à *galinha* apregoando:

— *Mái kái song* (賣雞餸), *vendo comida de galinha!*

A *galinha* responde, apontando para os *pintainhos*, que, ao verem a *águia* a aproximar-se, se apressam a formar uma fila atrás da *mãe galinha*, agarrados uns aos outros:

— *Ói cam tó có* (愛咁多個), *quero tanta (comida) quantos estes (filhos)*

---

(1) Este brinquedo será descrito no capítulo *Brinquedos, Rondas e Cantilenas*

(2) Também conhecido por *ngai ieng chók kai* (鵶鷹捉雞), *a águia apanha os pintainhos,*

A *águia* dirige-se, ràpidamente, à fila dos *pintainhos* e faz menção de lhes dar de comer, passando a mão, em concha, junto da boca de cada um deles. Em seguida, dirige-se, de novo, à *galinha*, e pede:

— *Pei chin* (俾錢), *dá(-me) dinheiro* (paga-me)

o que a *galinha* recusa:

— *M'ou tâi i chi* (冇睇兒子), *não tenho, olha para as crianças*

A *águia* retira-se e os *pintainhos* dispersam-se. Pouco depois a *águia* volta a apregoar comida, correndo, de novo, os *pintainhos* a abrigar-se atrás da *mãe galinha.*

E a cena já descrita repete-se por mais duas vezes. Quando, pela terceira vez, a *galinha* se recusa a pagar, à *águia*, o que aquela lhe pede, a *águia* pretende agarrar, como recompensa, um dos *pintainhos*. Para o impedir, a *galinha* abre os braços em defesa da fila que, a ela, se agarra e que ondula a fugir à predadora que os persegue.

A *águia* deve procurar, por todas as formas, apanhar os *pintainhos*, um a um, ao passo que estes devem fugir-lhe, como puderem, sem nunca, porém, se desligarem uns dos outros, nem da *galinha mãe* (Fig. 118).

O jogo termina quando a *águia* conseguir apanhar um ou todos os *pintos*, o que depende de prévia combinação.

**Fig. 118 — A *águia* pretende roubar um *pintainho***

Em Macau é costume admitir-se que o jogo do *ladrão-pinto* é um jogo chinês. Supomos, porém, tratar-se dum jogo ibérico, há muito introduzido.

Realmente, este jogo ou, melhor, este *conto jogado*, corresponde, exactamente, ao *rabo da baca*, de Rio de Onor [1]. Em Rio de Onor, porém, a *águia* é substituída

---

(1) Descrito, pelo Professor Jorge Dias, na sua obra, *Rio de Onor. Comunitarismo agro pastoril* — Porto, 1953, pág. 374

por um *lobo*, sendo a fila correspondente ao *rabo da vaca* e a *galinha* substituída por um *galo* que avisa uma terceira figura, *um pastor*, que, ao ouvir o alarme, corre a afastar o *lobo*. O paralelismo é flagrante, não obstante o regionalismo que se impõs na brincadeira — o *lobo*, na Península Ibérica, e a *águia*, na China.

A águia e, em particular, o milhafre, na China do Sul, é, tal como o lobo nas nossas aldeias serranas, o flagelo dos criadores de gado.

Outra variante portuguesa, correspondente ao *ladrão-pinto*, é o *jogo das pitinhas*, em que há um *galo* que comanda a fila dos jogadores, sentados entre as pernas uns dos outros, e uma *raposa* que os persegue ([1]).

Jogo equivalente é, ainda, o *jogo de os carneirinhos, as galinhas e a raposa*, recolhido em terras do Noroeste, por Augusto C. Pires de Lima ([2]).

É de registar que, também, em França se jogava no século passado a *cauda do lobo* ([3]), duma maneira muito semelhante à descrita pelo Professor Jorge Dias.

### 5 — WU KUÁI (烏龜) — A TARTARUGA

Todos os jogadores se descalçam, fazendo uma roda em torno dos próprios sapatos. No meio do círculo e junto destes, fica o *sü* (輸), que recebe o nome de *wu kuai* (烏龜), *tartaruga*.

A dada altura a *tartaruga* baixa-se e começa a estender uma das pernas, pretendendo tocar, com um dos pés, num dos companheiros que se encontram de pé ou acocorados em seu redor, e que devem fugir ao primeiro movimento que notarem.

Se a *tartaruga* conseguir, porém, tocar num dos companheiros, os outros devem correr para os sapatos e apanharem o maior número que conseguirem, fugindo, com eles, para fora do alcance da *tartaruga*. Como os sapatos correspondem aos ovos daquele quelónio, quem mais *ovos* conseguir *roubar*, obterá a vitória final.

Este jogo, pela sua demasiada ingenuidade, parece-nos uma deturpação doutro jogo mais antigo, ou uma reminiscência de antiga cerimónia, que as crianças transformaram num brinquedo.

O *sü* (輸) assume, neste jogo, o papel de transmissor da sua condição a um dos companheiros, por simples contacto, provocando, nos outros, uma reacção de ataque, traduzida em pilhagem.

Nalgumas aldeias de Portugal Europeu, existe, também, um jogo que pode, pela sua índole, aparentar-se com este. É o *jogo do chinelo* ([4]). Realiza-se entre vários rapazes, sentados em círculo, com as pernas um pouco abertas e os joelhos levantados.

---

(1) Sequeira Ferraz — *Jogos infantis portugueses*

(2) Augusto C. Pires de Lima — *Jogos e Canções infantis* — Porto, 1943 — págs. 57, 58 e 59

(3) L. Harquevaux et L. Pellelier — *200 jeux d'enfants*, pág. 97

(4) Citado por A.C. Pires de Lima em *Jogos e Canções infantis*—Porto, 1943 —pág. 140

No centro, coloca-se um dos companheiros que procurará apanhar um chinelo que os outros fazem passar entre si, por debaixo das pernas, e com o qual lhe tocam, por vezes, ao vê-lo distraído. Se alguém perder o chinelo, em favor do companheiro, que se encontra no meio da roda, substituí-lo-á.

TAM SAU KAN CHAI (担手巾仔) — TRANSPORTAR O LENCINHO

Este jogo é muito popular na Europa, tendo sido difundido pelos mestres de Educação Física que, de há muito, o adoptaram.

Em Macau, é conhecido por *brincá-lenço* e desenrola-se duma forma muito semelhante à europeia.

Os jogadores, em qualquer número, formam uma roda, de pé, sentados, ou, mais comumente, acocorados numa das posições favoritas de descanso adoptadas pelos chineses.

Um dos jogadores, previamente sorteado por *chai feng* (猜 *feng*), é o *sü* (輸), e, a ele, compete correr, por fora da roda, transportando um lenço na mão, lenço que deverá deixar cair, o mais dessimuladamente possível, atrás de um dos companheiros.

Se este não o notar, quando o *sü* (輸) completar a volta, tocar-lhe-á no ombro, mostrando-lhe o lenço e ocupando o seu lugar. Será, então, a vez do desalojado correr, em redor, *transportando o lencinho*.

Se o jogador atrás do qual o lenço cair, o notar, deverá perseguir o *sü* (輸), disputando-lhe o próprio lugar de onde saiu. Para animar a brincadeira é costume deixar-se cair, de novo, o lenço, antes de se chegar ao ponto de partida.

Como se vê, este *jogo de acção* não sofreu, senão, pequenas alterações de colorido local.

## II — JOGOS DE PERSEGUIÇÃO

Os *jogos de perseguição* ou *de corridas*, sob a forma de competição, devem ser tão antigos como a própria Humanidade.

O termo geral, usado pelas crianças de Macau, para designar estes jogos, em que se perseguem umas às outras, em verdadeiras competição de fôlego e de velocidade, é *agarradas*. Este termo deve corresponder à expressão popular metropolitana, *brincar ou jogar a agarrar*.

Neste grupo de jogos, tão do agrado das crianças dos 8 aos 12 anos, podemos incluir os jogos mais diversos, desde o vulgar *jogo das escondidas* até às competições de estafetas. Na sua maioria, estas formas de brincar parecem ser de introdução recente, tendo sofrido, apenas, ligeiras adaptações.

Os *jogos de corridas* pressupõem, quase sempre, o sorteio dum *sü* (輸) e a determinação dum lugar que serve de refúgio ou abrigo e que, em Macau, tem o nome *ch'áu* (巢) ou *ch'áu üt* (巢穴) ([1]).

---

(1) Cf. pág. 204

Estas características levam-nos a atribuir a estes jogos, ou uma origem mágico--religiosa, ou, pelo menos, um velho carácter bélico.

Em chinês os jogos de *agarradas* são, genèricamente, conhecidos por *chok i ian* (捉依人) o que corresponde, objectivamente, a *agarrar uma pessoa*. O *chok i ian* (捉依人) pode desenrolar-se de várias maneiras sendo, porém, as mais frequentes entre as crianças de Macau, o *um agarra três* ou *dois agarram três*, que supomos de influência ocidental e as competições sem obrigatoriedade de *chau* (巢), das quais as mais populares são o *chi t'óng mei* (黐蟷眉), *juntar libelinhas*, ou *má kong chai* (孖公仔), *bonecas gémeas* que, segundo cremos, são de nítida influência chinesa.

## 1 — UM CONTRA TRÊS OU UM AGARRA TRÊS

— Quem quer brincar ao *um agarra três?* grita um dos garotos interessados na brincadeira. Corre, então, direito a um dos camaradas e abraça-o pelos ombros. Quando tiver agarrado mais dois companheiros pela mesma forma, completando, assim, o número de quatro jogadores, necessários para que o jogo se processe, este poderá, então, começar.

Para ver qual dos quatro jogadores ficará a agarrar os outros três, isto é, quem será o *sü* (輸) usa-se o popularíssimo *chai feng*, (猜 *feng*). O jogador que ficar em último lugar terá de perseguir os outros três, que farão os possíveis por não se deixarem apanhar. Geralmente, o *sü* (輸) tem de esperar que os outros se afastem cerca de uns dez metros para iniciar a perseguição. Não se ouve, aqui, o portuguesíssimo *já pode!* mas sim uma expressão chinesa popular de chamamento ou desafio:

— *Wâi* (喂)!

E só então o *sü* (輸) pode começar a correr.

Se o *sü* (輸) conseguir apanhar um dos companheiros, será aquele que ficará em seu lugar, *livrando-o* assim.

E o jogo pode prosseguir, sem haver um vencedor absoluto, ocupando geralmente o período dum recreio.

O *um agarra três* parece ser o *busca três* ou *pilha três* recolhido por A. C. Pires de Lima (1), jogo que parece ser bastante antigo na Península Ibérica, correspondendo, possìvelmente, ao jogo a que se refere Rodrigues Lobo na Écloga X:

.........................................
Hão de bailar, hão de fazer folia
Hão de jogar o gato repelado
Panela, *busca três* .................

Uma variante desta forma de brincar, também muito popular em Macau, é o *Dois agarram três*.

---

(1) Ob. cit., pág. 32

## 2 — DOIS AGARRAM TRÊS

Este jogo começa exactamente da mesma forma do que o *um agarra três*, apenas diferindo na frase de desafio:

— Quem quer brincar ao *dois agarram três?*

Os rapazes, que ouvirem o chamamento e desejarem brincar, aproximam-se e vão sendo abraçados pelos ombros até se completar um grupo de cinco elementos. Por meio de *chai feng* (猜 *feng*) sorteiam-se os dois *últimos*, que ficam *a apanhar* os outros três.

Para estes dois *sü* (輸) se *livrarem*, não é preciso, como no jogo *um agarra três*, apanharem os companheiros, bastando, apenas, tocar-lhes.

Sempre que um perseguidor toque num dos perseguidos ambos páram, pois o primeiro terá de ficar a *guardar* o segundo.

Cabe ao outro perseguidor, isto é, ao outro *sü* (輸) correr atrás dos dois restantes fugitivos tentando tocar-lhes. Se o conseguir, ambos os *sü* (輸) adquirem o direito de se lançarem na perseguição do último dos fugitivos, cuja captura se torna, assim, como é natural, muito mais fácil.

Se entretanto, porém, um dos perseguidos conseguir, sem ser tocado, tocar, por sua vez, num dos *prisioneiros*, que se devem manter quietos nos lugares da captura, *liberta-o* assim, podendo aquele reiniciar o jogo, o que mais animará a brincadeira.

Muitos jogadores ladinos conseguem frequentemente esta proeza.

O jogo termina logo que os três perseguidos sejam *capturados*.

Este jogo é, como se vê, uma prova de resistência física e sobretudo de fôlego e de agilidade.

Parece-nos ser uma forma adaptada não só do *um agarra três* mas também do jogo *polícia agarra ladrão*, muito popular, igualmente, entre as crianças de Macau.

## 3 — POLÍCIA AGARRA LADRÃO

Este jogo, também muito frequente entre as crianças chinesas, é entre elas conhecido por *pók tin sin* (駁電線), *ligar à corrente eléctrica*. Por esta designação, evidentemente recente, parece-nos um jogo importado e adoptado, ou mesmo transformado, pela fértil imaginação das crianças chinesas.

Para se realizar esta competição são necessários dois grupos: um de polícias, a que os chineses preferem chamar genèricamente *peng* (兵) (soldados ou militares) e outro de ladrões a que os chineses chamam *ch'ák* (賊) (piratas). Sendo necessário formar dois grupos com igual número de jogadores, torna-se imperioso um número par de participantes.

Em primeiro lugar, procede-se ao sorteio destes dois grupos, para o qual não se usa nem o *chai feng* (猜 *feng*) nem o *hó chói* (哥再), mas a específica forma *ch'ák-peng* (賊兵) (piratas–soldados) ou *tim chi peng peng* (點指兵兵), já descrita nas páginas 21 e 22 deste trabalho, e que faz lembrar o *rei*, *capitão*, *soldado*, *ladrão*, de Portugal europeu.

Determinados os componentes dos dois grupos, os *ladrões* arranjam um esconderijo ou *chau* (巢), que pode ser uma parede, pois, quanto maior este for, maiores possibilidades de abrigo oferecerá e portanto maiores serão as vantagens para os jogadores.

No início do jogo, os *ladrões* encostam-se todos ao seu *abrigo*, enquanto os *polícias* ficam alerta no seu *campo*, que é um recinto um pouco retirado, prèviamente escolhido e delimitado de comum acordo.

Sem qualquer aviso, os *ladrões* começam a sair, a pouco e pouco, do seu *antro*, desafiando os *polícias* que devem persegui-los. Para um *polícia* capturar um *ladrão* basta tocar-lhe e pronunciar a palavra *pak*! (啪), onomatopeia dum tiro de pistola.

Tal como no *dois agarram três*, sempre que um polícia apanhe um *ladrão*, deverá ficar a guardá-lo, parando, ambos, no local da captura, ou dirigndo-se ambos para o *campo* dos polícias, que corresponde à *prisão*, que neste caso, porém, também recebe o nome de *chau* (巢).

Qualquer destas variantes deve ser combinada, como é natural, antes de iniciado o jogo.

Se um dos *piratas* conseguir tocar num prisioneiro sem ser tocado, por sua vez, pelo *polícia guardião*, que desta forma igualmente o capturaria, *liberta* aquele, que, imediatamente, reinicia a fuga, voltando o polícia a tomar, de novo, parte activa na perseguição.

Se os *piratas* forem muito numerosos, quando um companheiro for aprisionado não muito longe do seu próprio abrigo, podem libertá-lo duma maneira bastante curiosa: todos os *piratas* dão as mãos, constituindo uma cadeia, de forma que o primeiro da fila apoie a mão livre no seu *chau* (巢) e o último consiga dar a mão ao companheiro *preso*, que assim será liberto, sem que os polícias possam intervir, visto que os *piratas* estão *ligados à corrente eléctrica* que os fulminaria. É daqui que provém o nome chinês do jogo.

A brincadeira acaba quando os *piratas* forem todos capturados, ou, se porventura, os *polícias* tocarem ou forem tocados pelos *piratas* em cadeia, *ligados à corrente.*

O jogo dos *polícias e ladrões* apresenta numerosas variantes, que diferem, apenas, em pequenos pormenores. O tema tornou-se universal, sendo porém, na China, um muito antigo motivo de recreação, baseado nos antigos feitos de guerra, quando as tropas imperiais perseguiam os numerosos grupos rebeldes, ou mesmo de malfeitores, que assolavam o seu teritório, nos velhos tempos dos mandarins.

## 4 — OUTRO JOGO DE *AGARRADAS*

Reunido um grupo geralmente de rapazes de 8 a 12 anos, começam por delimitar um recinto, geralmente um terreno baldio, um pátio de escola, ou mesmo um jardim, do qual não poderão sair durante a brincadeira. Sorteado o *sü* (輸), este deve lançar-se na perseguição dos companheiros, aos quais é permitido saltar muros ou sebes, trepar às árvores, e aos próprios telhados, se os houver ao seu alcance, desde que não saiam do recinto prèviamente marcado para área de jogo. Para se desafiarem,

enquanto fogem, entoam a seguinte cantilena:

*Á mei mei* (啞尾尾) — O último
*Chó fei kei* (坐飛機) — foi andar de avião (*sentou-se* no avião)
*T'it lóc hei* (跌落嚟) — (mas) caiu.
*Chám pó lei* (慘玻璃) — Espetou-se nos vidros,
*Fán tou hóc hau* (返到學校) — voltou para a escola,
*Hau tai mei* (考第尾) — (e) ficou em último lugar.

Esta cantilena parece-nos, também, ou uma deturpação ou uma adaptação a este jogo doutros versos mais antigos, possìvelmente usados para outros fins.

Analisando o 5.º verso — *voltou para a escola* — fàcilmente se verifica que tanto pelo número de sílabas, como pela própria rima se quebra a harmonia do conjunto. É possível que se trate duma adaptação feita pelas crianças das escolas, de algum poema popular, ou até de qualquer canção satírica não muito antiga, o que o tema leva a supor, tornando-a mais apropriada para os seus brinquedos.

Aliás, nos nossos dias, muitas crianças repetem esta cantilena sem a aliarem a nenhum jogo especial, afirmando, algumas, que, dantes, se entoava *com mais versos* que já esqueceram.

## 5 — CHI T'ÓNG MEI (黐螳眉)

*Juntar as libelinhas*, termo que corresponde aos jogadores é, também, um jogo de competição, do grupo dos jogos de *agarradas*, conhecido, igualmente, entre as crianças macaenses, por outros sugestivos nomes: *má kong chai* (孖公仔), *bonequinhas gémeas* e *chi má hong tau* (黐孖紅豆), *juntar dois a dois, feijões encarnados.*

São conhecidas três variantes:

*1.ª Variante*

Reune-se um número ímpar de jogadores, além do *sü* (输), que é sorteado, geralmente, por *chai feng* (猜 *feng*) e todos correm, devendo aquele persegui-los. Sempre que o *sü* (输) esteja prestes a agarrar um dos companheiros, aquele salvar-se-á, se se encostar ou der a mão a um dos outros fugitivos. Sendo, estes, em número ímpar, há sempre um que não consegue emparelhar-se, sendo esse o único que pode, nessa ocasião, ser perseguido. Os pares, que se formam, não são fixos, dependendo da situação no terreno dos que fogem, bem como da iminência de serem alcançados.

*2.ª Variante*

A principal diferença consiste em não ser obrigatório juntar-se um número ímpar de jogadores.

O *sü* (输) começa a correr e todos fogem, continuando a perseguição até que um dos fugitivos seja tocado. Esse passará a ser a primeira *libelinha que ficou com cola.* A partir daqui é que é permitido fazerem-se pares para os fugitivos se salvarem da perseguição do *sü* (输). Se este conseguir agarrar um segundo companheiro, será obrigado a ficar de mão dada com ele, correndo ambos, assim ligados, em perseguição dos restantes, que, à medida que vão sendo tocados, lhes vão ficando também

*colados*. A corrida de mãos dadas, torna-se, por vezes, muito difícil, sobretudo quando o número de jogadores é muito elevado. O jogo terminará quando todos ficarem *colados* ao *sü* (輸) (1).

*3.ª Variante*

Esta variante consiste, apenas, na atitude do *sü* (輸) que deve correr, de braços abertos e a *zumbir*, imitando uma libélula.

O nome de *chi t'óng mei* (黐蟲眉) (2) parece derivar dum antigo costume que ainda hoje serve de brinquedo à garotada (Fig. 119) e que consiste em fazer-se aderir uma substância gomosa à extremidade de um bambu comprido, percorrendo-se, em seguida, as colinas arborizadas da Província, em busca de libelinhas, conhecidas, em chinês, por *chong mei mei* (蟲咪咪) (3). Estas libélulas são de vários tamanhos e formas: umas pequenas, negras-azuladas e outras grandes e vermelhas, por vezes acastanhadas, que aparecem por ocasião dos tufões, sendo, até, consideradas, localmente, pelo povo, um prenúncio deste fenómeno meteorológico.

**Fig. 119 — Reprodução duma antiga pintura chinesa representando crianças a apanhar insectos**

---

(1) Informador: António Robarts

(2) *chi t'óng mei* (黐螳眉) é o nome popular das libélulas, cujo nome clássico é *cheng teng* (蜻蜓).

(3) *chong mei mei* (蟲咪咪) é o diminutivo de *t'óng mei* (螳眉), isto é, *libelinha*.

Estas libélulas são estimadas por se destinarem a lutas que divertem a rapaziada que, afirma, que elas *se comem umas às outras.*

O processo da *cola* não é, apenas, usado para apanhar libélulas destinadas a tão bárbaro divertimento. Aliás, muitos rapazes de Macau afirmam que tal passatempo só os atrai pela perícia que lhes exige para caçar os insectos que, em seguida, libertam. Outros rapazes, ainda, utilizam o mesmo processo para caçar, não as libélulas mas as cigarras, sobretudo as cigarras avermelhadas conhecidas por *lai chi sim* (荔枝蟬), *cigarras lai chi* (1) que são vendidas a vinte avos, nas farmácias chinesas, para remédios tradicionais. Além das cigarras, também nos princípios do verão, procuram caçar grilos machos, que chegam a ser pagos a mais de uma pataca cada um, para os populares combates de *sêc sôt* (蟋蟀) (2).

A preparação da *cola* é o segredo desta brincadeira. Dantes, usavam-se pedaços de sola preta que aderia ao corpo dos sapatos por meio de uma goma amarela, em folhas, conhecida por *sang kau* (生膠) (3). Estes pedaços de sola eram colocados em frascos de gasolina, tornando-se, alguns dias depois numa substância pastosa. Este era considerado o melhor material para caçar insectos. Actualmente, já não existem sapatos deste tipo e a cola, usada pelo rapazio, é preparada com a seiva recolhida nos troncos recém-cortados das falsas árvores de pagode, que povoam as avenidas de Macau (4).

## 6 — TRANSPORTAR O LENÇO

Esta forma de brincar, conhecida, em chinês, por *tam sau kan* (担手巾) é um jogo de competição, que se trava, sempre, entre dois grupos com igual número de jogadores, que devem formar-se prèviamente. Os componentes de cada grupo combinam, entre si, um número de ordem a atribuir a cada um dos seus elementos e dispõem-se ao longo de dois traços riscados no chão, e afastados alguns metros.

No meio do terreno, delimitado por estas duas fronteiras, coloca-se um árbitro, que segura um lenço. A dada altura, o árbitro esolhe um número e os dois rapazes de cada grupo, a quem tal número corresponde, devem correr para o lenço. O primeiro que conseguir agarrá-lo voltará, correndo, para o seu campo, devendo o adversário persegui-lo até que ele consiga ultrapassar o risco delimitante, ao longo do qual, os restantes companheiros se encontram de pé. Bastará que o perseguidor toque no perseguido para lhe conquistar a presa.

Vão-se somando, assim, vitórias, ganhando o grupo que maior número conseguir no final dum certo tempo, ou, então, aquele que, primeiro, alcançar dez vitórias, ou outro qualquer número estabelecido, o que depende de combinação prévia.

---

(1) Este nome resulta da cor do insecto que lembra o epicarpo rugoso e coriáceo das lichias — *litchi chinensis*, Sonn. (*Sapindaceae*).

(2) Este assunto voltará a ser tratado, adiante, na rubrica *Combate de grilos* (IV Volume)

(3) Grude — traduzido à letra, *borracha crua*

(4) Supomos que a resina usada pelo rapazio seja, outrossim, o *latex* gomoso das figueiras da borracha (*Ficus elastica*, Roxb.), espécie menos frequente nas colinas e nos jardins públicos de Macau, mas que as crianças possìvelmente confundem com as mais vulgares *ficus retusa* e *ficus wightiana*.

1.ª *Variante*

No centro do terreno não se encontra o árbitro mas, sòmente, a *presa* que pode ser não um lenço, mas uma bola, uma lata ou qualquer outro objecto.

2.ª *Variante*

Os jogadores dispõem-se ao acaso e não ordenadamente, ao longo da linha limitante dos respectivos campos.

3.ª *Variante*

Quem perder três ou quatro vezes, conforme o que for combinado prèviamente, sofrerá um castigo que é, geralmente, o da *gaiola*, já, atrás, descrito.

## 7 — BANDEIRAS

Este jogo, hoje pràticamente esquecido, parece ter sido muito popular em Macau nos anos trinta, sobretudo entre os rapazes dos dez aos quinze anos. Para as *bandeiras* procurava-se, primeiro, um campo espaçoso, geralmente um dos muitos baldios que, naquela época, se estendiam pelas vizinhanças da velha aldeia de Mong-há e traçava-se, no chão, um rectângulo, dividido ao meio por uma linha, como se se tratasse da marcação de um campo de futebol. Nos limites extremos dos dois meios campos colocavam-se dois lenços, lenços estes que correspondiam às bandeiras dos *dois exércitos contendores*, representados por dois grupos de rapazes que, assim, desfrutavam um alegre e movimentado jogo de competição. Os elementos dos dois grupos adversários que, geralmente, eram sorteados, dispersavam-se pelo seu meio campo, tendo alguns deles, por única missão, guardar a própria bandeira, enquanto os outros avançavam para o meio campo *inimigo*, para roubarem a *bandeira adversária.*

À voz de começar, os atacantes corriam, simultâneamente, para os meios campos contrários, devendo evitar, a todo o custo, serem tocados por qualquer dos elementos *inimigos*. Se tal sucedesse ficariam *mortos*, o que equivalia a ficarem parados no próprio lugar em que os adversários lograssem tocar-lhes. O prisioneiro e o seu captor ficavam, ambos, parados, como no *jogo dos polícias e ladrões*, atrás descrito. Tal como naquele, também o simples toque de um companheiro do mesmo grupo, era bastante para o *livrar*.

Se nenhum dos atacantes conseguisse apoderar-se da bandeira inimiga, ficando, porém, alguns dos *mortos* próximos uns dos outros e um deles tão próximo do troféu desejado que, esticando o corpo e o braço, pudesse alcançá-lo, podê-lo-ia fazer, passando a *bandeira*, pelo ar, aos companheiros. É evidente que esta *bandeira* não poderia ser interceptada pelos adversários. Se os elementos de um grupo conseguissem, por esta ou por outra forma, lançar a *bandeira* inimiga para o seu próprio meio campo, esse grupo ganhava o jogo.

Baseado no popular *jogo da barra*, tão difundido pelas aldeias de Portugal europeu, o *jogo das bandeiras* parece, por sua vez, ter influenciado os jogos *um agarra três*, *dois agarram três* e, ainda, o *jogo dos polícias e ladrões*. Como constantes destes jogos surgem-nos o toque para fazer parar o adversário, a guarda aos prisioneiros e a forma de *salvar*, o que parece confirmar uma origem comum.

## 8 — ESTAFETAS

Outro *jogo de acção*, universalmente difundido, é o *jogo de estafetas*, que passou a constituir, até, uma apreciada modalidade desportiva.

Em Macau, há cerca de trinta anos, a garotada brincava, assim, às estafetas: primeiro, marcavam um campo como mostra o esquema da figura 120. Depois, formavam-se dois grupos adversários, por exemplo, os grupos A e B. Colocados nas respectivas linhas, delimitantes partiam, ao mesmo tempo, dois jogadores, um de cada grupo, transportando na mão, um objecto qualquer, que deveria entregar a um dos companheiros do mesmo grupo, colocado na outra extremidade do campo, o qual, por seu turno, deveria regressar, imediatamente, correndo, ao ponto de partida inicial. O primeiro dos corredores que conseguisse tal proeza, ganharia a corrida de estafetas.

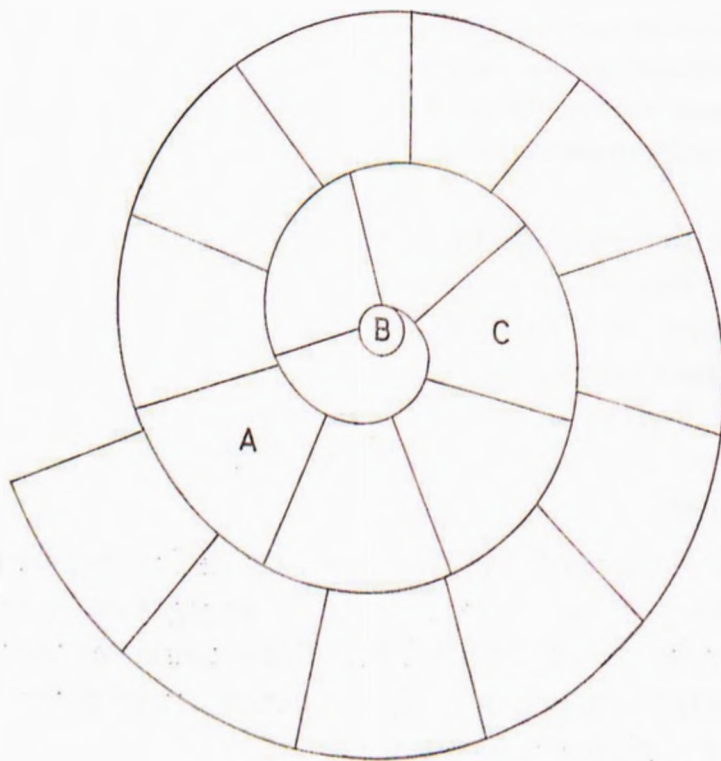
| B | A |
|---|---|
| dois jogadores | dois jogadores |
| ↓ 2.º | ↓ 2.º |
| ↑ 1.º B | A ↑ 1.º A |

restantes jogadores

**Fig. 120 — Esquema do antigo jogo de estafetas**

Uma variante consistia em repetirem-se as corridas, um certo número de vezes, nelas intervindo, assim, vários jogadores de ambos os grupos. No final de um certo tempo, pré-estabelecido, ganharia o jogo o grupo que tivesse registado maior número de vitórias.

## 9 — JOGO DO CARACOL

**Fig. 121—Esquema do *Jogo do caracol***

Este jogo, por não ser muito violento, é, sobretudo, praticado por meninas dos seis aos doze anos.

Por *chai feng* (猜 *feng*) ou *hó feng* (苛 *feng*) sorteiam-se dois grupos de jogadores e procede-se, em seguida, ao traçado, no chão, dum *caracol* de grandes dimensões, e com um número variável de espiras, número que, aliás, depende do tamanho do campo e da disposição de quem

desenha. No centro do caracol, em B (Fig. 121) ([1]), concentram-se os componentes de um dos grupos e, à entrada da primeira espira os componentes do grupo adversário. Ao sinal de começar, dado por um dos jogadores, parte um dos elementos de cada grupo, pelos *corredores* do *caracol*, um de dentro para fora e outro de fora para dentro. Ao encontrarem-se, em A ou C, por exemplo, por meio dum rápido *chai feng* (猜 *feng*) determinam quem deve ceder a passagem e quem será, portanto, o vencedor. Este continuará a avançar, sendo o adversário obrigado a recuar para o ponto de origem, ao mesmo tempo que, dali sai, um outro elemento do seu grupo. Novamente, por *chai feng* (猜 *feng*) se determina, num segundo cruzamento, quem deverá prosseguir e quem deverá recuar.

Se o *caracol* for grande e a sorte oscilar entre os dois grupos, este jogo de corridas poderá tornar-se muito emocionante. Ganhará o grupo que conseguir fazer entrar ou sair primeiro, conforme a sua posição, em B ou A, o número total dos seus elementos. Se o jogo tiver de ser interrompido antes de todos os componentes dum grupo terem conseguido passar para o campo contrário, ganhará, como é natural, o grupo que tenha conseguido colocar no campo adversário, um maior número de jogadores.

## 10 — JOGOS DE ESCONDIDAS

Estes jogos são muito antigos, tendo gozado, já, de grande popularidade em tempos remotos, em zonas muito afastadas da Terra, como a China e a Grécia.

Sabe-se que os gregos tinham, nos tempos áureos da sua civilização clássica antes da Era cristã, três tipos de jogos de escondidas:

1 — *Apodidrakinda* — que correspondia ao actual *esconde-esconde* e que consistia em ficar um dos jogadores de olhos tapados até que os outros se escondessem, indo depois procurá-los até os descobrir.

2 — *Myia Kalké* ou *mosca de bronze* em que se vendavam os olhos a um dos jogadores, devendo, pelo tacto, reconhecer os companheiros, forma muito semelhante à tradicional *cabra cega* chinesa ([2]).

3 — *Muinda* ou *Myinda* — que consistia em vendarem-se os olhos a um dos jogadores, que a seguir deveria perseguir os companheiros, tentando apanhar um deles, guiado, apenas, pelo som dos seus passos em corrida, pelo seu riso, arfar, ou outros sons por aqueles porventura emitidos. Esta modalidade é a que directamente se relaciona com a velha *almolina*, a tradicional *cabra cega ou galinha cega* ibérica.

Antigamente, em Macau, era dado o nome genérico de *aspóis* a qualquer jogo que se baseasse em vendar os olhos a um dos participantes, incluindo, pois, as várias formas de jogos de *escondidas* e de *cabra cega*.

Talvez possa admitir-se que o termo *aspóis* ([3]), do antigo falar de Macau, derive de tapolhos que tivesse vindo a dar tapois e tapóis. Contudo, supomos que seja, outrossim uma corruptela do termo inglês *spye*, já que em Malaca, os *cristãos*,

---

(1) As crianças, na maioria das vezes, simplificam o esquema, eliminando os traços correspondentes às suturas da concha.

(2) Cfr. págs. 47 e 49

(3) Cfr. p. 50

no seu *patois*, chamam, a todos estes jogos de escondidas, *aspai*, palavra que afirmam ser inglesa.

Em chinês, os jogos de *escondidas* têm o nome geral de *pok i ian* (伏依人), descobrir ou adivinhar pessoas, que se pressupõem escondidas, o que nos leva a crer que sejam modos de brincar importados.

Há diversas formas locais de brincar ao *pók i ian* (伏依人).

## SALTAR ÁRVORE

Sem nome especial, esta forma de brincar baseia-se em aproveitar os obstáculos que oferecem à corrida as raízes, em labirinto, das vetustas falsas árvores de pagode ([1]) que povoam os arruamentos das cidades.

Começa-se, naturalmente por sortear um *sü* (輸) ([2]), por *chai feng* (猜 *feng*).

Este *sü* (輸) é *condenado* a correr em torno da árvore, evitando ser agarrado por qualquer dos companheiros que o perseguem, sendo, vedado, porém, tanto aos perseguidores como ao perseguido, colocarem os pés nos intervalos das raízes. Basta que um dos perseguidores se desequilibre, colocando um dos pés no chão, para *perder*, passando imediatamente para o lugar do *sü* (輸).

**Fig. 122 — *Saltar árvore***

Esta forma de brincar parece nada ter que ver com o jogo das escondidas mas a verdade é que no caso de serem as árvores já bastante antigas e por isso de

---

(1) *Ficus retusa L.* (árvore de gralha ou baniana chinesa) e *Ficus wightiana* Benth., árvore de São José ou baniana de folha grande.

(2) Parece que noutros pontos da China este *sü* (輸) é denominado *yit* (孽), filho natural ou pecador.

troncos muito possantes, este jogo pode desenrolar-se duma forma bastante diversa: O *sü* (輸) tapa os olhos, enquanto os outros companheiros se escondem atrás do tronco (Fig. 122), sendo o *sü* (輸), quem, a um sinal combinado, ou após uma breve contagem prèviamente estabelecida, vai depois persegui-los.

Há algumas variantes deste jogo:

*1.ª Variante*

Podem os perseguidos afastar-se da árvore, em lugar de correrem, apenas, em seu redor.

*2.ª Variante*

Podem ser obrigados todos os jogadores a correrem apenas sobre as raízes ou também apoiando os pés nos seus intervalos.

*3.ª Variante*

Pode ser o *sü* (輸) o único a ser dispensado de correr sobre as raízes.

## CHIN HAU (前後)

O *sü* (輸), prèviamente sorteado, encosta o antebraço a uma árvore, paredeou outro *chau* (巢), encostando a face ao antebraço e encobrindo assim os olhos.

Começa então a contar até 50 ou 100, número que prèviamente se convenciona, entoando, a seguir, a cantilena:

*Chin, hau, chó, iau* (前後左右) — *À frente, atrás, à esquerda e à direita*

*Pat sap pun* (八十盤) — *80 partidas* (1)

*Ng sun tou sun* (唔算都算) — *Quem não estiver escondido perde* (2)

Esta cantilena significa que os companheiros não podem esconder-se junto de si (nem à frente, nem atrás, nem à esquerda nem à direita).

À palavra *tou sün* (都算) o *sü* (輸) volta-se e vai procurar os companheiros.

Logo que consiga determinar o esconderijo de um deles grita:

(朋) *Páng F...* (*amigo F...*) proferindo, a seguir, o nome do companheiro descoberto e correndo imediatamente para o *abrigo*. Se chegar, ali, primeiro do que aquele, bate na parede, ou no obstáculo considerado como tal e diz: *chau!* (巢)

Se o companheiro descoberto for o primeiro a chegar ao *chau* (巢) o *sü* (輸) terá de ir procurar os restantes. Se for o *sü* (輸) a chegar primeiro será aquele, que primeiramente foi descoberto, a quem o irá substituir no jogo seguinte.

---

(1) Esta expressão obscura corresponde, no *falar da terra, a não vale também vale já*, isto é, considerar-se válido o que realmente o não é.

(2) Parece-nos ser uma forma muito simplificada doutra cantilena mais antiga que se perdeu.

*1.ª Variante*

Se o *sü* (輸) encontrar vários companheiros escondidos mas o último a ser descoberto chegar primeiro ao abrigo e gritar: — *chau* (巢), os outros ficam salvos e o *sü* (輸) continuará a sê-lo no jogo seguinte.

*2.ª Variante*

Se o *sü* (輸), ao identificar um companheiro, o confundir e se enganar no seu nome, aquele dirá imediatamente:

— *Fong sáng tai lei ü!* (放生大鯉魚) — *larga (ou liberta) a grande carpa* [1].

E todos os companheiros escondidos se mostram, recomeçando o jogo com o mesmo *sü* (輸).

*3.ª Variante*

O jogo pode acabar, logo que seja descoberto um dos companheiros pelo *sü* (輸), dispensando-se a corrida para se chegar primeiro ao *chau* (巢).

TAM MAC (揼嘜) — BATER A LATA

Sendo, no seu conteúdo, um jogo de escondidas, a sua característica fundamental consiste em tornar-se o *chau* (巢) móvel, o que torna a brincadeira mais difícil e por isso mais animada. Tirado à sorte o *sü* (輸), um dos companheiros atira para longe, por exemplo uma pedra ou lata velha, que se passa a considerar o *chau* (巢). Enquanto o *sü* (輸) procurar encontrá-la, os outros devem esconder-se.

Se uma vez encontrado o *chau* (巢) o *sü* (輸) poderá ir procurar os companheiros escondidos, disputando-lhes, um a um, a primazia da chegada à meta.

Durante a corrida, porém, qualquer dos jogadores pode pegar no objecto que assinala o *chau* (巢), atirando-o para longe, o que dificulta a substituição do *sü* (輸), por se tornar, assim, móvel o *chau* (巢)

*Variante*

Para assinalar a sua chegada ao *chau* (巢) cada um dos corredores deve bater com a lata no chão por três vezes.

O último dos jogadores a *salvar-se*, ao bater com a lata três vezes no chão, pode *salvar* também, assim, os companheiros *mortos*, o que equivale a prosseguir o jogo com o mesmo *sü* (輸).

## III — SALTOS

Genèricamente, designados, *chék kéok* (斥脚), os saltos são dos divertimentos favoritos dos rapazes chineses de todos os tempos.

Saltar em altura, sobretudo obstáculos como muros e sebes, saltar ao eixo, saltar uma vala ou um fosso, são passatempos muito comuns entre a juventude de Macau.

Alguns, porém, são verdadeiros jogos de competição além de meros exercícios.

---

(1) *Tai lei* (大鯉), *grande carpa* é homofónico de *grande lucro* (大利) e a carpa, de acordo com uma velha lenda, é um dos símbolos de sucesso literário na China.

### 1 — T'IU MÁ TCHAI (跳馬仔) — SALTAR O CAVALINHO

Em português, este passatempo é conhecido por *saltar ao eixo*, que todos os rapazes de oito a catorze anos praticam com o maior entusiasmo. Pelas ruas de Macau é frequente verem-se garotos das mais diferentes idades entregues a este exercício ginástico (Fig. 123).

O nome local de *saltar o cavalinho* tem o seu equivalente na designação francesa de *salto de carneiro*, *le saute-mouton* ([1]).

Em Macau, esta designação, às vezes substituída pelo termo *cavalhadas* ([2]), apresenta a seguinte variante: ao saltar, um dos garotos escarrancha-se nas costas do companheiro, que terá de dar, com ou outro nesta posição, uma volta completa a um recinto prèviamente combinado.

Outra variante, hoje muito popular, entre os próprios garotos portugueses, consiste em realizarem verdadeiras lutas, escarranchados nas costas uns dos outros (Fig. 124). A finalidade destas competições reside em tentar, cada um dos cavaleiros derrubar o *cavaleiro* adversário. As crianças chinesas das classes populares, habituadas como estão, desde tenras idades, a transportar às costas, os irmãos mais novinhos, adquirem extraordinária resistência para este género de brincadeiras.

**Fig. 123** — ***Saltar o cavalinho***

Um jogo semelhante encontra-se registado num baixo relevo egípcio, de grande antiguidade. Parece, pois, que tal brincadeira deve ter uma remota origem, tendo irradiado, possìvelmente, do vale nilótico para os mais variados pontos da Terra, onde, hoje, a encontramos radicada.

Em Macau, é de crer que *as cavalhadas* sejam um jogo de introdução europeia que recebeu, localmente, o nome de *tá má chai* (鬥馬仔), *marrar do cavalhinho*, e ainda, *brincar à guerra* e *combate de cavaleiros*, nomes estes muito comuns entre as crianças portuguesas desta Província.

---

(1) 200 *jeux d'enfants* — L. Harquevaux et L. Pelletier — Librairie Larausse — Paris, pág. 139

(2) Em França, nos fins do século passado, também se brincava, desta forma, simulando-se, assim, os cavalheirescos torneios medievais, exactamente da mesma maneira que, hoje, se verifica em Macau. Em França, este passatempo era designado por *le tournoi* (*ibidem*, pág. 146).

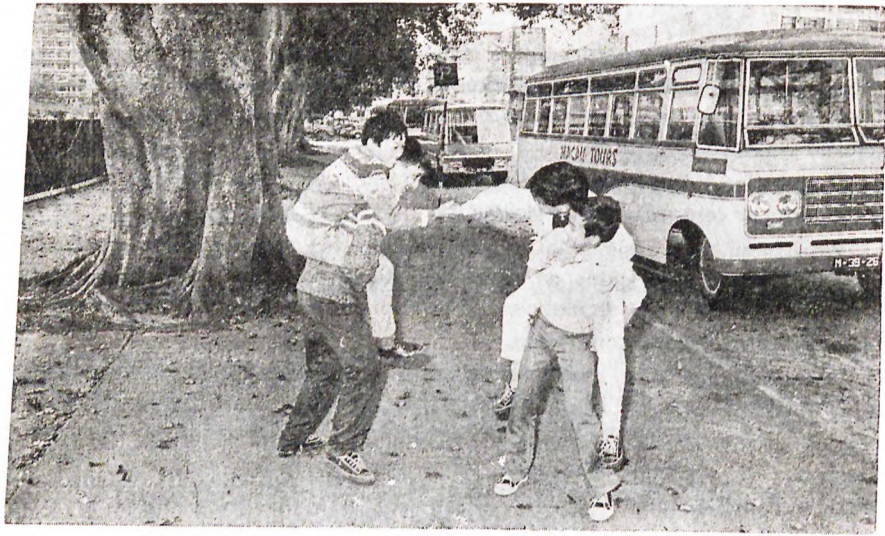



Fig. 124 — *Cavalhadas*

## 2 — SALTOS EM ALTURA

Qualquer obstáculo serve para saltar em altura. Recentemente são, porém, os saltos na dupla corda de elástico, a lembrar uma tradicional prática filipina, prodígio de agilidade, os mais estimados pelas crianças. Outros, porém, merecem ou mereceram igualmente o interesse das crianças locais.

## 3 — T'IU LONG MUN (跳龍門) — SALTAR A PORTA DO DRAGÃO

Actualmente, este jogo, de origem chinesa, está, pràticamente abandonado, mas, antigamente, era dos mais populares na Província de Cantão e, também, em Macau.

O nome poético deste jogo deriva da famosa lenda da carpa que saltou a catarata da *Porta do Dragão* no Rio Amarelo, conseguindo, por tal mérito, a atenção dos deuses e a sua consequente metamorfose em dragão. Desta lenda nasceu o uso de se desejar, aos estudantes, que *saltem a Porta do Dragão*, o que correspondia ao voto de que viessem a vencer os tamanhos obstáculos que eram, dantes, os exames na China, alcançando um grau de mandarim, aspiração a que todo e qualquer filho de camponês, por mais humilde, poderia acalentar.

Para realizar a competição designada por *t'iu long mun* (跳龍門) eram necessários, geralmente, quatro rapazes. Primeiro, formavam-se dois pares, por meio do *chai feng* (猜 *feng*) ou pelo velho processo do molho das palhas, hoje pràticamente abandonado [1]. Neste último caso, eram retiradas as palhas, à sorte, ficando determinados dois *sü* (輸) e dois *ieng* (贏), correspondentes, respectivamente, aos jogadores que tivessem tirado as palhas mais curtas e as mais compridas.

Uma vez formados estes dois grupos, os *sü* (輸) sentavam-se em banquinhos baixos, simples ou empilhados, frente a frente no caso de serem dois, ou em triângulo, no caso de serem três, voltando os pés, uns para os outros. Formava-se, assim, uma série de obstáculos, que os *ieng* (贏) teriam de ultrapassar, por salto, sem lhes tocarem. Geralmente, os *sü* (輸), frente a frente, encostavam as plantas dos pés para tornarem as *barreiras* mais altas.

*Variante*:

Em lugar de apoiarem, um no outro, as plantas dos pés, os dois *sü* (輸) poderiam sobrepô-los em altura, o que dificultava a passagem dos *ieng* (贏). Era-lhes também, permitido modificarem, imprevistamente as suas posições para atrapalharem aqueles, a quem, às vezes, faziam tropeçar e, até, cair. Competia aos *ieng* (贏) falar e procurar distrarir os *sü* (輸), para que estes, pouco atentos, não lhes provocassem grandes impedimentos. Nos nossos dias, em Macau, esta forma de brincar, cuja notícia perdurou, já não se usa, estando, pràticamente abandonada. Mantém-se, apenas, como reminiscência, uma variante que consiste em colocarem-se em fila, uma parte dos jogadores, acocorados ou assentados no chão, estendendo uma das pernas. Os outros companheiros, os *ieng* (贏), um a um, deverão saltar, sobre estes obstáculos que se tornarão tanto mais difíceis de ultrapassar quanto mais alto cada um dos *sü* (輸) conseguir levantar as respectivas pernas. O exercício não é

---

(1) Cf. pág. 27/28

fácil porque, ao saltarem, os rapazes não poderão, sequer, tocar com os pés, nas pernas dos companheiros, pois se assim suceder, ficarão *mortos*, indo ocupar os lugares dos *sü* (輸). Na Europa, no século XVI, já era popular um jogo muito semelhante a este, que foi registado por Breughel, o Antigo, no século XVI, numa das suas telas (Fig. 125).

**Fig. 125 — *Jogos infantis* — Quadro de Pierre Breughel, *o Antigo*, (118 x 161 cm) existente no *Kunsthistorisches Museum* de Viena**

## 4 — IAT TCHI FÁ (一枝花) — UMA FLOR

Semelhante ao *t'iu long mun* (跳龍門), o *iat tchi fá* (一枝花) era uma forma de brincar, que, algumas meninas, também às vezes, praticavam. Senhoras macaenses, de 40 anos, afirmam que nos seus tempos de criança este era, ainda, um passatempo muito estimado. O poético nome deste jogo, *uma flor* (1), baseia-se no primeiro verso da cantilena que se entoava ao praticá-lo.

Um dos jogadores, o *sü* (輸), sentava-se no chão, estendendo uma perna, ou, mesmo, as duas, colocando verticalmente os pés, sobre os quais saltavam os outros companheiros, a pés juntos. À medida que iam saltando sobre o pé ou pés do companheiro, este ia adicionando, em altura, o segundo ao primeiro pé e, sucessivamente, as duas mãos, abertas, tornando o obstáculo cada vez mais alto e, portanto, mais difícil de ultrapassar. Se um dos companheiros conseguisse ultrapassar, ainda, as duas mãos e os dois pés sobrepostos do *sü* (輸) sem lhes tocar, os

(1) Expressão depreciativa, apesar do seu poético nome

restantes jogadores viriam juntar as suas próprias mãos, sobrepondo-as até tornar o obstáculo intransponível. Entretanto, entoavam em coro:

*iat chi fá* (一枝花), *uma flor*

correspondente ao primeiro salto,

*leong tchi tchá* (兩支义), *dois garfos*

ao segundo salto,

*sam tchi tim iau má* (三支點油蔴), *três, toca(-se) no óleo de gergelim*

ao terceiro salto,

*sei tchi* (四支) ................. (1)

ao quarto salto ...

Geralmente, ao quinto ou sexto salto, o jogador perdia, cedendo o seu lugar ao companheiro seguinte. Ficaria *sü* (輸), quem, no fim de todos saltarem, se verificasse ter saltado um menor número de vezes.

## IV — BRINCADEIRAS COM CORDAS

As brincadeiras com cordas devem ser reminiscências de antigos jogos com fitas, faixas e festões de verdura e flores, que caracterizavam antigas festividades sazonais.

As crianças perpetuaram, tais rituais, nos seus brinquedos, cujas origens se perderam na maioria dos casos.

São diversas as brincadeiras com cordas dos nossos dias mas, a mais popular, é o muito estimado e universal *saltar à corda.*

### 1 — SALTAR À CORDA

*Saltar à corda*, tal como as corridas de *cavalos de pau* os balouços, as bolas e as pélas de tamanhos variados, eram, já, formas de brincar conhecidas das crianças gregas e romanas.

Espalhadas pelo Mundo, de há muito que as brincadeiras com cordas são praticadas tanto no Ocidente como no Oriente, com igual entusiasmo.

Os saltos à corda parece terem sido, na velha China, donde passaram ao Japão, via Coreia, um divertimento de rapazes, conhecido por *corda feliz*. Este passatempo consistia numa sucessão de saltos, ao som duma cantilena que variava de região para região (2).

Em Macau, de há muito, que saltar à corda é um passatempo favorito, principalmente das meninas. Em antigo *falar da terra*, tal passatempo era conhecido por *brincar a cobra* ou *saltá cobra*. Supomos que este termo seja uma deturpação da expressão portuguesa *saltar à corda*, não só porque as palavras *corda e cobra* são

---

(1) A informadora, D. Lídia Sapage, não se recorda do final da cantilena.

(2) Steward Culin — *Games of the Orient* — Tokyo — 1960 — pág. 30

parecidas a um ouvido pouco habituado, mas também porque a corda, ao ondular, lembra um ofídio, o que favorece a confusão.

Em cantonense, *saltar à corda*, diz-se, pura e simplesmente *t'iu seng* (跳繩), tradução literal da expressão portuguesa. São várias as maneiras de saltar à corda, em Macau, nos nossos dias:

1.º — Salto simples e individual, ganhando quem mais vezes conseguir saltar, quer por perícia, que se adquire por treino, quer por maior resistência física

2.º — Salto individual com cruzamento de braços

3.º — Salto sobre uma corda agitada por duas companheiras. Esta forma exige uma *entrada* e uma *saída*, convencionando-se, geralmente, um certo número de saltos obrigatórios.

4.º — Saltos múltiplos ou colectivos. É uma forma semelhante à anterior, em que intervêm, porém, mais do que uma saltadora.

5.º — Saltos sobre uma ou duas cordas esticadas.

Estas formas da saltar à corda são, muitas vezes, acompanhadas de cantilenas. Nos nossos dias, a velha corda de juta ou cânhamo, cedeu lugar à corda de elástico constituída por elásticos comerciais de cores diversas, encadeados uns nos outros. Uma das modalidades mais estimadas pelas raparigas é a popular *siu pei kau* (小皮球).

### SIU PEI KAU (小皮球)

Esticam-se dois fios de elástico, ou um só, pegando-lhes pelas pontas, duas das companheiras de jogo. Prèviamente formaram-se pares ou, então, dois grupos, geralmente sorteados por meio do *hó chói* (苛再). Então, todas as meninas presentes entoam a seguinte cantilena, enquanto um par de elementos adversários vai saltando, em competição, sobre as duas cordas esticadas:

*siu pei kau* (小皮球)
pequena bolinha
*héong chiu lei* (香蕉梨) (1)
banana cheirosa e pera
*lei ū hói fá* (鯉魚開花)
a carpa abre flores
*iat sap iat* (一十一)
um, onze
*iat ung lok* (一五六)
um, cinco, seis
*iat ung chat* (一五七)
um, cinco, sete
*iat pat iat kau* (一八一九)
um, oito, um, nove
*i sap iat* (二十一)
vinte e um

---

(1) Algumas crianças pronunciam *leng* em lugar de *lei*.

Esta cantilena, de significado confuso, parece ser uma deturpação doutra cantilena, que, provàvelmente, dantes correspondia a qualquer jogo de bola e que, a pouco e pouco, se vai perdendo. Aliás, as crianças portuguesas de Macau repetem mais ou menos mecânicamente, as palavras desta cantilena, sem lhes conhecerem, precisamente, o significado.

Os saltos sobre as cordas de elástico, não são feitos ao acaso. Primeiro, balouça-se o pé direito colocando-o cinco vezes por salto, do outro lado da corda. Cada vez que se pronuncia a palavra *iat* (一) dá-se meia volta, por salto, sem se poder tropeçar na corda, continuando a saltitar-se com o pé esquerdo.

Se o jogo se desenrolar aos pares e uma das jogadoras perder, por tropeçar na corda antes do final da cantilena, pode, uma companheira do seu grupo, entrar a substituí-la, continuando a saltar, para tentar salvá-la. Se ambas conseguirem não perder até ao último verso da cantilena, esta continuará:

*i sap, i sap iat* (二十，二十一), vinte, vinte e um
*i ung tchat* (二五七), dois, cinco, sete
*i pat i kau* (二八二九), dois, oito, dois, nove
*i ung lok* (二五六), dois, cinco, seis
*sam sap iat* (三十一), trinta e um

Muitas vezes a cantilena pode, ainda, continuar, substituindo-se o *i* (二), *dois* por *sám* (三), *três*, até quarenta e um e, assim, sucessivamente.

*Variante*

A modalidade atrás descrita realiza-se, quase sempre, apenas sobre uma corda. Uma variante muito estimada, processa-se de forma muito semelhante mas sobre dois fios esticados.

Para esticar os dois fios as meninas costumam adoptar uma curiosa posição, que permite tornar duplo um fio simples, fazendo-o passar por detrás das próprias pernas.

1.º movimento — Salto do pé direito para o intervalo entre os dois fios.

2.º movimento — Salto do pé esquerdo para o intervalo entre os dois fios e depois salto do pé direito para além do segundo fio.

3.º movimento — Meia volta por salto e repetição do exercício com o pé esquerdo, voltando-se à posição inicial.

### PUN CÓ IAT CÓ (半個一個) — MEIO E UM (1)

Esta forma parece ser, também, uma variante da anterior, realizando-se, igualmente, com uma corda de elástico dupla.

Começa-se por se esticarem dois fios com bastante segurança, presos pelas pontas e afastados o suficiente para se poder colocar um dos pés no intervalo. Em seguida, iniciam-se os saltos, matendo-se um pé de fora e outro no intervalo entre

(1) Algumas crianças designam esta variante por *pun có iat pun* (半個一半), *meio, um e meio.*

os dois fios, dando-se uma volta completa em quatro tempos. Enquanto cada jogador vai saltando, os outros entoam, em coro, a seguinte cantilena:

1.º tempo — *pun có* (半個)
meio

2.º tempo — *iat có* (一個)
um

3.º tempo — *iat có pun* (一個半)
um e meio

4.º tempo — *leong có* (兩個)
dois

5.º tempo — *leong có pun* (兩個半)
dois e meio

6.º tempo — *sam có* (三個)
três

7.º tempo — *sam có pun* (三個半)
três e meio

e assim sucessivamente, até ao décimo segundo tempo, correspondente a *lok có* (六個), *seis*. A partir daqui, a contagem pode prosseguir, mas, apenas, no caso de se pretender *salvar* uma companheira do grupo que, anteriormente, tenha perdido. Como esta forma de brincar é, afinal, uma competição entre dois grupos, uma das pequenitas mais hábeis, pode saltar até se contar *dezoito*, levando, assim, a vitória para o seu grupo. Esta variante, de saltar à corda, parece relacionada com uma dança tradicional filipina, que consiste numa série de saltos sucessivos sobre dois bambus. Entre as crianças, porém, apresenta a simplificação de se manterem fixos os dois fios, o que conserva sempre igual a distância entre eles.

A, B, C ...

Duas meninas pegam, cada uma, numa das extremidades duma corda, fazendo--a balouçar rìtmicamente. Cada uma das companheiras vai, então, entrando e saltando, enquanto as outras duas, cadenciadamente, vão *batendo a corda*, acompanhadas, em coro, pelas assistentes, que vão dizendo as letras do alfabeto de A a Z e voltando a A, se quem salta for uma *campeã*.

Quando uma *saltadora* falhar o salto, reina a euforia entre as crianças pois, em grande gritaria, cada uma vai sugerindo nomes de rapazes, começados pela letra que haviam pronunciado quando aquela falhou. Dizem as garotas, que ela há de casar com um rapaz cujo nome comece por aquela letra, o que, às vezes, se presta a ditos e a sorrisos zombeteiros, que podem, até, levar a amuos e a despiques. Sempre que uma das crianças perca a vez, seguir-se-lhe-á outra companheira, repetindo-se a cantilena:

A, B, C, .....................

e cada uma, por sua vez, irá saltando até falhar.

Quando uma das garotas saltar pela segunda vez, por terem já saltado todas as companheiras, aquelas, já não entoarão, em coro, as letras do abecedário, mas sim os nomes dos meses, repetindo-os tantas vezes quantas aquelas que, a que salta a corda, o conseguir sem falhar. Quando tal precalço suceder e ela perder a vez, as outras gritam:

— *Casarás no mês...*

mês que corresponde aquele cujo nome fora pronunciado quando ela falhou o salto. E a brincadeira vai prosseguindo da mesma forma, podendo demorar horas.

Aos dias dos meses seguem-se os números dos dias do mês, de um a trinta e um, de um a vinte e oito, etc., conforme os casos. Depois, os dias da semana, procedendo-se, a seguir, à contagem até cem, que corresponde ao número de filhos que, a companheira que salta, virá a ter. Finalmente, vão pronunciando, alternadamente, as palavras *rapaz*, *rapaz*, *rapariga*, *rapariga*, para se saber de que sexo será o primeiro filho, o segundo, etc. que virá a ter cada uma das meninas que salta.

## OUTRA MANEIRA DE SALTAR À CORDA

Sem nome especial, pelo menos entre as crianças macaenses, já que, duma maneira geral, em chinês, como se disse, todas estas formas de brincar, são conhecidas pot *t'iu seng* (跳繩), há, em Macau, uma maneira menos frequente, mas não menos curiosa, de saltar à corda, que consiste no seguinte:

Uma das meninas senta-se no chão e pegando numa corda curta, com a mão direita, fá-la girar sobre a própria cabeça, roçando-a no chão. É sobre esta corda que uma das companheiras vai saltando, enquanto vai enunciando, acompanhada em coro pelas demais, os nomes dos doze meses do ano. Tal como nas outras formas, ao falhar-se um salto, perde-se a vez, cedendo-se o lugar à companheira seguinte. Esta maneira de saltar à corda, parece-nos inspirada em certos passatempos americanos que aproveitam os *laços* dos *cow-boys* e a maior ou menor destreza em manobrá-los. Como variantes, tanto desta forma, como das outras formas de saltar, podem adoptar-se vários tipos de saltos: a pés juntos, a pés cruzados e a pés alternados com avanço e recuo.

## PARES

Utilizando qualquer dos passos atrás descritos, uma das maneiras de saltar à corda, frequentemente adoptada pelas meninas de Macau, é aos pares. Duas companheiras, lado a lado, pegam cada uma, com a mão direita e com a mão esquerda respectivamente, nas extremidades duma corda. Balouçando-a, sincrònicamente, saltam em conjunto, exercício que não é tão fácil como, à primeira vista, pode parecer-nos.

## COME BACK PETTER AND PAUL

Esta forma de brincar que supomos introduzida pelas escolas de língua inglesa, é, hoje, muito popular entre as crianças de Macau. Ignorando, muitas crianças portuguesas, a língua inglesa, não é de surpreender que a cantilena que acompanha este exercício, apresente variantes, reduções e, mesmo, deturpações.

Enquanto duas meninas agitam a corda, entoando a dita cantilena, vão chamando as restantes companheiras que, aos pares, ***entram e saem da corda***, de acordo com as palavras que as outras vão proferindo.

Cantam as crianças, sem obedecerem a qualquer melodia, mas imitando a toada das cantilenas chinesas, nas quais a musicalidade advém da tonalização das sílabas:

*I love toffee*
*I love you*
*I love for me*
*Come bed Peter* ([1])
*Come bed Paul.*

*1.ª Variante*

*A day was two little bet* ([2])
*See under wall*
*Come back Petter*
*Come Paul* ([3])
*Fly away Petter*
*Fly away Paul*
*Come back Petter*
*Come back Paul*
*Two little bird*
*See under wall*

*2.ª Variante*

*A day wonth* chü bed bed ([4])
*Wonth two bed bed*
*Petter and Paul*
*Come* bag *Petter*
*Come* bag *Paul*
*Falling Petter* ([5])
*Falling Paul*
*Come* bag *sister in law*
*ou*, por deturpação, *a sister in hall* ([6]).
*Falling Petter*
*Falling Paul*

---

(1) Algumas crianças dizem *ben*, *bag*, *bad* ou *back*, parecendo-nos ser esta última forma a única correcta.

(2) Supomos tratar-se, aqui, de *bird*, a comparar com o penúltimo verso.

(3) Supomos faltar a palavra *back*

(4) Esta expressão, inspirada em palavras cantonenses, não tem qualquer sentido. Aliás, as próprias crianças não lhe atribuem qualquer significado.

(5) É nossa opinião que a palavra *falling* é, aqui, empregada por inspiração da cantilena *London bridge*, também conhecida das crianças macaenses.

(6) Informadora: Senhorinha Ana Maria Gonçalves

Para saltarem ao som desta cantilena, as crianças atribuem, duas a duas, prèviamente, a si próprias, respectivamente, os nomes de *Petter e Paul.* À medida que vão sendo chamadas, vão *entrando ou saindo* da corda, procurando não *falhar*.

### COME MISTER ROPE

Uma das variantes dos saltos à corda, muito em voga, modernamente, em Macau, sobretudo entre as meninas dos oito aos doze anos, consiste, também, em saltarem três vezes sobre uma corda, movimentada por duas companheiras, enquanto gritam, acompanhadas em coro pelas assistentes:

—*Ká Miss Lu!*

ou:

—*Kam Mister Ru!*

ou, ainda:

—*Kam Mister Roof!*

deturpações de

—*Come Mister Rope!*

De origem inglesa, esta forma de brincar sofreu, nas palavras, a influência popular cantonense, que o ouvido das crianças mal captou e que, embora sem sentido, vão repetindo, por desconhecerem a língua, e, menos ainda, a origem do brinquedo.

Aliás, a forma *come Mister Rope* tem a sua equivalente em chinês.

A maneira de saltar é, absolutamente semelhante, mas, em lugar de pronunciarem a frase inglesa, as crianças chinesas pronunciam a frase cantonense: *hám ü lou fan* (鹹魚撈飯), *peixe salgado misturado com arroz cozido.* Nesta expressão, as três primeiras sílabas correspondem aos três saltos, correspondendo *fán* (飯) ao salto de saída, que dá entrada à companheira seguinte.

### A CORDA ABAIXADA

Acocoradas, na posição de descanso, tão do agrado dos chineses, duas meninas começam por agitar uma corda, rente ao chão, pegando-lhe pelas extremidades. Uma terceira começa, então, a saltar, tendo a precaução de não pisar a corda, pois se a pisar, ficará *morta.* À medida que a jogadora, que salta, vai conseguindo repetir a proeza, sem falhar, as companheiras que agitam a corda, vão-na fazendo subir em altura, de modo a dificultarem a brincadeira, pois a corda chegará a um ponto, que eliminará a possibilidade de ser atingida por salto. No caso de serem apenas duas as companheiras de brinquedo, nem por isso mesmo ficarão impedidas de saltar, pois, uma ou outra, poderão fazê-lo, sem largarem a ponta que seguram, embora tal exercício lhes exija maior perícia para não tocarem na corda com os pés.

## 2 — ARGOLA, CORDA E BOLA

Muito recentemente, surgiu um brinquedo que, depressa, as crianças adoptaram, para *saltar à corda*. É constituído por uma argola, a que está presa uma corda, de uns cinquenta centímetros, na extremidade da qual há uma bola pesada. Colocada a argola num dos tornozelos, ao saltarem, as crianças imprimem-lhe um movimento de rotação, que vai fazer rodar a corda, mantida esticada, pela centrifugação da bola. Saltam, então, rìtmicamente sobre ela, com o outro pé. Este brinquedo vende-se nas quinquilharias, estando, pelo seu preço, ao alcance de qualquer criança.

## 3 — EQUILÍBRIO SOBRE CORDAS

Dantes, na China, os rapazes costumavam fazer um boneco em papel, imitando a figura de *Kuan Tai* (關帝), patrono dos Guerreiros, dos comerciantes e dos literatos, brinquedo este, às vezes armado sobre bambu, que se destinava a deslocar-se sobre uma corda esticada, como se, sobre ela, caminhasse. Para isso, accionavam-no dextramente com os dedos.

Este brinquedo, já muito antigo no Império do Meio, comprova a antiguidade do equilíbrio sobre cordas, como passatempo. Parece que na China, de há longa data, o povo se divertia observando equilibristas a caminharem sobre finas cordas esticadas.

Hoje, em Macau, caminhar em equilíbrio, sobre muros estreitos, paredões, ou varandins é um passatempo favorito dos rapazes, mas, sobre cordas esticadas, talvez pela perícia que exige, não consta dos passatempos infantis locais.

## 4 — LUTA DE TRACÇÃO

É conhecida, na China, por ter sido registada em Anais de há cerca de 1200 anos, uma competição desportiva que tinha o nome de *pak hó* (拔河), *puxar* (*a corrente*) *do rio* (1) e que consistia no seguinte: dois grupos contendores, com elementos em número igual, colocavam-se dum e outro lado duma grossa corda de cânhamo, à qual estavam ligadas, tantas cordas mais finas quantos os elementos constituintes de cada grupo. Cada um dos contendores, pegava numa das pontas dessas cordas finas que, a um sinal combinado, deveria puxar com força. Este jogo, aparentemente chinês, supõe-se que tenha sido importado da Asia Menor, por via da Tartária, já que se sabe, hoje, que o Imperador *Chong Song* (中宋) costumava assistir a espectáculos deste género, para os quais vinham, à sua Corte, atletas tártaros e, mesmo, turcos. Há, dois tipos diferentes de luta de tracção entre os chineses: o *ché tai seng* (扯大繩) e o *ché tai lam* (扯大纜) (2). O primeiro tipo é semelhante ao que se pratica na Europa e consiste em se formarem duas filas de jogadores, em número igual, que agarram

---

(1) Em linguagem corrente traduz-se por *luta de tracção* — cf. Dicionário Chinês-Português — Ed. do Governo da Província — Macau 1962-p. 515.

(2) *Lam* (纜) corresponde a uma corda de grande grossura. Supomos haver, aqui, em relação à nomenclatura, confusão do informador.

Fig. 126 — *Luta de tracção* um dos actuais passatempos favoritos duma das minorias chinesas da Província de Kuâi Chau (桂州)

Fig. 127 — Brincadeira com uma corda

uma corda, pelos seus dois extremos, puxando-a cada grupo para o seu lado, quando, para tal, for dado, um sinal prèviamente combinado. A meio da corda é colocada uma marca, geralmente uma fita vermelha, e sob ela, é traçada uma linha que serve de meta. Ganhará, como é evidente, o grupo que fizer com que a marca ultrapasse esse risco, arrastada para o seu campo (Fig. 126).

A outra variante é mais uma prova de equilíbrio do que, pròpriamente, de força muscular. Cada adversário enrola a extremidade de uma corda à própria cintura, segurando a ponta com a mão direita e agarrando a parte esticada com a mão esquerda (Fig. 127). A um sinal, prèviamente combinado, cada adversário deverá puxar a corda com força. De repente, um deles larga a extremidade, que segurava com a mão direita, devendo o adversário manter o equilíbrio e não cair, o que, nem sempre, é fácil. Se não o conseguir, perderá.

A corda mais empregada nesta competição, é, geralmente, um entrançado de palha de arroz, que, sendo resistente, é macia e não magoa os dedos.

Uma variante desta forma de brincar consiste em não se utilizar uma corda, mas, apenas, se puxarem os antagonistas, pelas mãos.

Outra variante, ainda, consiste em colocar-se um lenço ou um trapo, a meio da corda, não havendo prova de equilíbrio mas, apenas, de força, sendo o jogo uma forma mista ou, melhor, intermédia, ao *ché tai seng* (扯大繩) e ao *ché tai lam* (扯大纜).

## V — JOGOS DE EQUILÍBRIO

Dos jogos de acção baseados no equilíbrio foram já descritos as cavalhadas e os exercícios sobre cordas.

Outros jogos há que, neste grupo, poderemos incluir, tais como *o barco a baloução*, *o n'gau n'gau kéok*, *o banquinho*, *o chefe e os* próprios *balouços*.

### 1 — TIU SÜN CHÁI (搖船仔) — O BARCO A BALOUÇAR

É um jogo de acção baseado na arte de saltar e na maior ou menor capacidade de manter o equilíbrio.

Dois ou três dos jogadores, abaixam-se, segurando-se uns aos outros, dependendo do número de companheiros de brinquedo o comprimento do *barco* que assim procuram representar.

Uma vez *construído o barco*, todos os companheiros saltam, um a um, para as costas dos primeiros, cavalgando-os, para simular que *entraram e se sentaram no barco*.

Às vezes, se o *barco* for curto, chegam a empilhar-se, os garotos, uns em cima dos outros, não raramente em precário equilíbrio (Fig. 128).

Começa, então, o *barco a balouçar*, o que resulta do movimento oscilante dos rapazes que o formam.

Este movimento vai-se acentuando, até, que um, ou mesmo todos, venham a parar ao chão (Fig. 129).

Fig. 128 — ... não raramente em precário equilíbrio

Fig. 129 — *O barco balouçando*

### 2 — N'GAU N'GAU KÉOK (勾勾脚) — ENGANCHAR OS PÉS

Em roda, de mãos dadas, dispõem-se geralmente quatro garotos, já que um maior número dificulta, notàvelmente, a acção e engancham os pés, como mostra a figura 130. Em seguida, soltam as mãos e começam a rodar, apoiados no pé livre, até que um deles se desequilibre e caia (Fig. 131).

### 3 — T'ANG CHAI (櫈仔) — BANQUINHO

*T'ang chai* (櫈仔) é o nome local da vulgar *cadeirinha* em que se transporta um companheiro, sentado sobre as mãos, de dois rapazes fortes, que se seguram, recìprocamente, pelos pulsos.

Às vezes, os rapazes saltam para a cadeirinha, que se coloca a alturas diferentes, apoiando-se nos ombros dos companheiros, o que exige certa destreza.

### 4 — *CHI T'AU* (子頭) — O CHEFE

Embora desconheçam o verdadeiro nome deste passatempo, alguns macaenses (1) aprenderam com os tancareiros (2) um curioso jogo de acção, que consiste no seguinte: colocam-se, no chão, várias pedras, de uma polegada a uma polegada e meia, e, uma vez sorteado um *sü* (輸), este agacha-se, apoiando as duas mãos no chão, uma de cada lado do montículo de pedras, prèviamente acumuladas. O *sü* (輸) é o *chi t'au* (子頭), *o chefe*, encarregado de guardar aquelas pedras.

A finalidade do jogo consiste em tentarem, os outros companheiros de brinquedos, roubarem-lhe uma daquelas pedras, supostas jóias, confiadas à sua guarda. O *sü* (輸) deve procurar, por todas as formas, impedi-los de tocarem no seu *tesouro*, movimentando o corpo e batendo com os pés nos pretensos *ladrões*, sem nunca levantar as mãos do chão. Este exercício exige grande destreza, pois, para defenderem as pedras, que os outros, todos ao mesmo tempo, tanto por detrás como pela sua frente, pretendem roubar-lhe, são necessários, além de muita atenção, por vezes, saltos prodigiosos e movimentos de torsão, que exigem uma extraordinária preparação física. Qualquer dos companheiros que conseguir retirar uma pedra, sem ser tocado, quer pelo corpo, quer pelos pés do *sü* (輸), ficará livre. Quem não conseguir tal proeza ou apanhar um *toque* que é, por vezes, um valente pontapé, ficará no lugar do *sü* (輸).

### 5 — O BALOUÇO

Nas lianas das árvores das florestas ou nos ramos pendentes das próprias árvores, deve ter o Homem primitivo descoberto o prazer do balouço, herdado por ancestralidade da vida arborícola de outros primatas. Assim, o balouço, como brinquedo, deve, na sua forma mais primitiva, anteceder o próprio *Homo sapiens*.

Há vários tipos de balouço, que podem reunir-se em dois grandes grupos:

1.º — Balouços apoiados ou balancés

2.º — Balouços suspensos.

---

(1) Informador: Senhor Jorge de Assunção. Forma de jogar aprendida na Ilha da Taipa

(2) Gente do mar, *seong soi ian* (上水人), *gente de sobre a água*, população flutuante

Fig. 130 — Quatro garotos *engancham* os pés

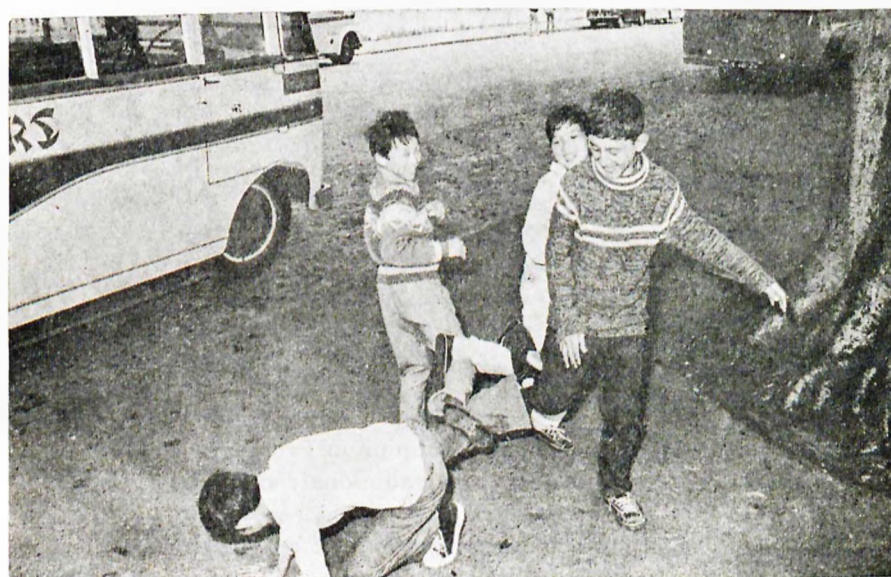



Fig. 131 — ... e rodam, até que um deles se desequilibre e caia

O balancé, formado por uma tábua apoiada sobre um tronco cortado ou sobre qualquer montículo resistente, como, por exemplo, um rolo de palha de arroz, como era vulgar em muitas aldeias chinesas, é, também, um dos mais antigos divertimentos universalmente difundidos.

O *tá ch'au chin* (打鞦韆), *balouço suspenso*, é, também, um dos antigos brinquedos populares na China, donde parece ter passado ao Japão. Formado, originalmente, por duas cordas e um travessão de bambu, permitia as mais arrojadas acrobacias, tão do agrado do povo oriental. Sabe-se, por antigas gravuras, que, sobretudo as meninas, se divertiam aos pares, de pé, frente a frente, apoiadas no travessão de bambu, fazendo oscilar as cordas, num gracioso movimento de vai-vém.

Andar sobre uma ou duas cordas esticadas e, dela ou delas, se suspender balouçando, é, também um divertimento próprio dos rapazes chineses, que, parece, no entanto, nunca ter obtido, em Macau, grande popularidade, contràriamente aos balouços de corda e bambu e aos balancés que povoam, até, os parques infantis da Cidade. Estes balouços e balancés são semelhantes, hoje, aos que se usam no Ocidente, mas é costume, em Macau, verem-se as crianças balouçar-se, não sentadas mas sim de pé, ou acocoradas à moda chinesa, na travessa do balouço, onde apoiam os pés, principalmente quando esta é em bambu.

**Fig. 132 — Raparigas coreanas de Yenpien na Província Kirin (Coreia), num dos seus desportos tradicionais, o *balancé***

Nos balancés, também, raramente, as crianças se escarrancham, como no Ocidente. Brincam de pé, saltitando, ora uma ora outra, nas extremidades da tábua, não sendo raro desequilibrarem-se, indo parar ao chão. É por isso que, nas escolas,

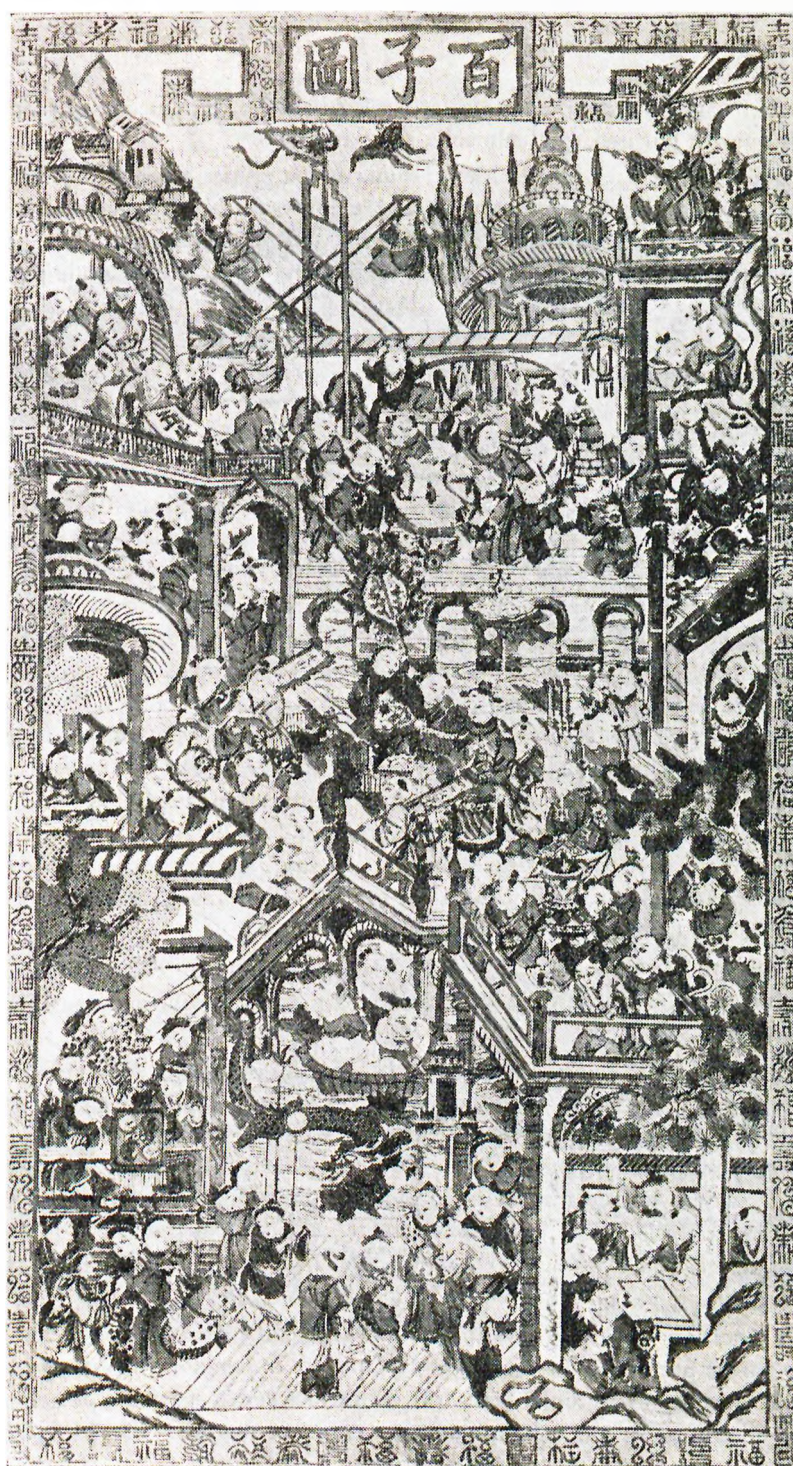



**Fig. 133 — Crianças divertindo-se no Ano Novo. No alto da figura vê-se um antigo balouço tradicional**

onde tais balancés existem, os professores não permitem, geralmente, esta forma de brincar que vai, por isso, gradualmente, desaparecendo.

Parece que, os balancés, derivaram duma antiga prática sazonal, possìvelmente mística, originária, ao que se supõe, da China do Norte. Na Primavera e, sobretudo, na quinta Lua, o balouço era, ainda, há algumas dezenas de anos, um popular divertimento de adultos, tanto na China do Norte como na Coreia onde perdurou nos nossos dias (Fig. 132).

Um balouço semelhante às grandes rodas das feiras dos nossos dias, armado em travessões cruzados, era um brinquedo também muito popular entre as crianças chinesas de outros tempos, como o documentam antigas pinturas (Fig. 133).

## VI — JOGOS DE BOLA

Os jogos de bola são muito antigos, tanto na China como na Europa. Muito populares em Roma e na antiga Grécia, deles nos chegaram numerosos testemunhos. Na velha China, parece terem tido, de há séculos, os mais entusiásticos cultores.

Se nas épocas remotas da civilização greco-romana se praticavam, já, modalidades semelhantes ao *cricket*, ao ténis, ao golfe, ao polo, também, o famoso *follis*, que lembrava o actual futebol, a verdade é que, na China, ainda mais remotamente, se praticava um jogo, precursor do actual volante, com uma bola de couro e algodão, batida com a mão, com o pé ou com os leques e ventarolas, quando era praticado pelas damas. Este jogo, que veio dar a actual *peteca* ou *chiquia* de Macau [1] parece ter sido, também, o precursor de muitos outros jogos de bola. Na China, já na dinastia *Song* (宋) se jogava o futebol com uma bola, muito semelhante às actuais [2] (Fig. 134) e se praticava uma espécie de ping pong lembrando um jogo com trióis gigantes (Fig. 135). Da China, este jogo de futebol, parece ter passado ao Japão, onde ficou conhecido por *ké mari*.

O célebre filósofo *Lau Heong Hón* (劉向漢) (80 a. C. — 9 a. C) já se referiu, nos seus escritos, à prática do futebol na China, onde era conhecido por *chau kôk kau* (蹴鞠毬).

O próprio Imperador *Chang Tai* (章帝), da dinastia *Hón* (漢), consta ter sido um fervoroso adepto deste passatempo. Porém, segundo outros autores chineses, já no tempo de *Wong Tai* (黃帝) (2696 a. C.) o povo se divertia, chutando bolas ou atirando-as à mão. Elementos de comprovação histórica são porém, apenas, do século IV descrevendo o futebol como um jogo de bola pontapeado, que teve a sua origem no Período dos Reinos Combatentes (220 — 280 d. C.). Nesses velhos *tratados* descreve-se a prática do futebol como base de treino militar, sobretudo de tácticas guerreiras, tal como o celebérrimo jogo de xadrez.

Os *Anais* japoneses registam o futebol como um jogo introduzido no Japão, ao que parece por via China-Coreia, no tempo do Imperador *Kogioku* (642-644). No Japão encontram-se, ainda hoje, três divindades com a aparência de crianças de três ou quatros anos, com cabeça humana e corpo de macaco. São os *espíritos do*

(1) Cf. pág. 137

(2) A primitiva bola chinesa, parece que era feita com duas semi-esferas de couro, cosidas com cabelo e crina

CROMOLITO IMPRENSA NACIONAL DE MACAU

Fig. 134 — Reprodução dum quadro da Dinastia *Song* (宋) existente no Museu Nacional de Taipei (Formosa).

*futebol.* Estas figuras, que parece terem sido, também, importadas da China, são, ali, conhecidas por *chön iéong fá*, (春楊花) *flor do salgueiro pirmaveril*, *há ón lam* (夏安林), *floresta da paz estival* e *chau ün*, (秋園) *jardim do outono.* Estes nomes, relacionados com as estações do ano, fazem-nos lembrar antigas práticas sazonais, das quais ainda existem vestígios na Europa, em certos jogos de péla e noutras competições, que, mais ou menos, perderam o seu cunho original.

Nos antigos tempos, supõe-se, terem sido *os jogos de bola* práticas demonífugas que hoje se perderam.

Por qualquer fenómeno desconhecido, o futebol deixou de constituir, na China, um passatempo favorito, voltando, apenas, muito mais tarde, ao que parece no século passado, a gozar de popularidade, por influência europeia, sobretudo inglesa.

Hoje, em Macau, futebol, bolinha, ténis, ténis de mesa, *badmington* e hóquei são passatempos favoritos dos jovens e, até, de muitos adultos que já ultrapassaram os cinquenta anos. Porém, nenhum destes jogos se pode considerar com interesse para ser descrito nesta breve resenha, *Jogos e brinquedos de Macau*, pelo seu carácter europeu de importação recente e pelo aspecto de competição desportiva que hoje nos oferecem.

Entre as crianças há, contudo, alguns jogos de bola muito populares que, embora também importados, sofreram, em muitos casos, a influência do meio local. Tais são, a *bola ronda*, a *bola venenosa*, etc.

## 1 — BOLA RONDA

A *Bola ronda* é um passatempo muito comum entre as crianças das escolas portuguesas. Joga-se, assim, em Macau:

Marcam-se, no chão, quatro círculos, cujo tamanho e distância a que se encontram uns dos outros, dependem do tamanho do campo (Fig. 134). Estes círculos são designados *casas*: *casa* 1, *casa* 2, *casa* 3 e *casa* 4. Por meio do *chai feng* (猜 *feng*) ou do *hó choi* (苛再) formam-se dois grupos de jogadores, não importando que estes sejam, no total, em número ímpar, pois, neste caso, um dos grupos ficará com o jogador excedente e o outro com a bola. No caso de serem, os jogadores, em número par, torna-se necessário sortear-se, por *chai feng* (猜 *feng*), qual dos grupos ficará com a bola.

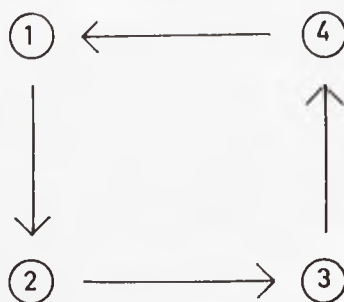



**Fig. 134 — Esquema para jogar *bola ronda***

Suponhamos que se formaram dois grupos, A e B, tendo ficado o grupo A com a bola. Será este grupo aquele que iniciará o jogo. Para isso, os seus elementos juntam-se perto da casa número um, enquanto os elementos do grupo adversário se dispersam pelo campo. Um dos elementos do grupo A começa por atirar a bola em direcção ao Grupo B. Três casos há a considerar:

1.º — Um dos elementos do grupo B, apanha, a bola, no ar, com as duas mãos. Nesse caso, o elemento do grupo A que atirou a bola fica *morto*, isto é, fora de jogo.

2.º — Um elemento do grupo B apanha a bola só com uma das mãos. Neste caso é contada uma vitória para o seu grupo, trocando-se os campos e reiniciando-se o jogo.

3.º — Nenhum elemento do grupo B consegue apanhar a bola no ar. Nesse caso, um dos elementos desse grupo deverá apanhá-la do chão e o jogador que a lançou deverá percorrer, ràpidamente, correndo, as casas de um a quatro, evitando ser tocado pela bola com que um dos elementos do grupo B, procurará acertar-lhe, para o *matar*. Se o elemento do grupo B pretender dificultar a fuga ao adversário, poderá correr para qualquer das casas *dois*, *três* ou *quatro* e *fechá-la* deste modo. Se o jogador do grupo B aí chegar primeiro, o que corresponde a impedir a passagem do jogador do grupo A, este ficará *retido*, sujeitando-se, mais fàcilmente, a ser *morto*, pois só se *salvará* se percorrer as quatro casas, regressando à primeira sem ser tocado pela bola.

A partida terminará quando um dos elementos do grupo B conseguir apanhar a bola, apenas com uma das mãos, como já foi referido, ou, quando, *matar*, um a um, todos os elementos do grupo adversário.

No final dum certo tempo obterá a vitória absoluta quem tiver conseguido ganhar o maior número de jogos, ou melhor, de partidas.

A *bola ronda* parece-nos ser uma deturpação da *balle au ronde* dos franceses (1) ou, pelo menos, o mesmo jogo que se expandiu, no século passado, com a mesma forma, pela Europa.

*Variante*

Há casos em que, prèviamente, se combina a *troca* de duas ou mais vitórias por um *sü* (輸), isto é, por um elemento fora de jogo.

Para se jogar a *bola ronda*, nunca se usa uma bola grande, nem sequer de tamanho médio, mas sim uma pequena bola como as bolas de ténis.

## 6 — BOLA VENENOSA

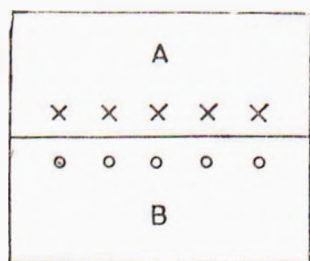



**Fig. — 135 Esquema simplificado para se jogar *bola venenosa***

Contràriamente ao jogo da *bola ronda*, pode usar-se, para jogar a *bola venenosa*, uma bola de qualquer tamanho, o que a própria índole da competição, permite. Começa-se por se formarem dois grupos, por *chai feng* (猜 *feng*) ou *hó choi* (苛再) e, depois, traça-se um *campo* no terreno, com o aspecto que mostra a figura 135. Também por meio do *chai feng* (猜 *feng*) os dois grupos sorteiam, seguidamente, os meios campos e a posse da bola. Suponhamos que o grupo A ficou em primeiro lugar no *chai feng* (猜 *feng*). Pertencer-lhe-á a bola, ao passo que, ao grupo B, caberá a escolha do meio campo.

---

(1) 200 *jeux d'enfants* — L. Harquevaux et Pelletier, pág. 55

CROMOLITO IMPRENSA NACIONAL DE MACAU

Fig. 135 — Reprodução duma pintura da Dinastia Song (960-1279) representando, de acordo com a legenda que a acompanha, *rapazes jogando à bola à sombra duma bananeira*.

Reparando no círculo traçado no chão e nas duas bolas usadas pelos jogadores, bem como nas pequenas pás ou raquetas que utilizam, este jogo afigura-se-nos um jogo híbrido, fonte de inspiração de jogos actuais tais como jogos de trióis e o próprio ténis de mesa.

Os jogadores de ambos os grupos, colocam-se, em seguida, em fila, ao longo da linha média do campo, iniciando o jogo um dos elementos do grupo A, que deverá atirar a bola para o campo adversário. Dali, a bola será atirada de novo para o campo de A, prosseguindo, assim, a partida, até que um dos jogadores consiga apanhar a bola no ar. Nesse caso, deverá correr até à linha de meio campo e atirar a bola, em direcção a um jogador adversário, que deverá, por seu turno, procurar escapar-lhe. Se a bola, porém, lhe acertar, ficará *morto*, e dirigir-se-á para um recinto delimitado à rectaguarda do campo contrário (Fig. 136). Este recinto tem o nome de *prisão* ou *prisão dos mortos* (1). Se se der o caso de o jogador visado como alvo da bola conseguir apanhá-la no ar, poderá, por seu turno, dirigir-se à linha de meio campo e tentar *matar* um adversário.

**Fig. 136 — Esquema para jogar *bola venenosa* com as *casas dos mortos* assinaladas**

Logo que numa *prisão* se encontrem jogadores, os companheiros do seu grupo poderão, do seu meio campo, atirar-lhe a bola, pelo ar, pois se aquele lograr apanhá-la, poderá *matar*, também, os seus adversários, para o que se encontra, aliás, em posição mais favorável.

Ganhará o jogo aquele grupo que conseguir *matar* um maior número de contendores ou, mesmo, extinguir todo o grupo adversário, se houver tempo suficiente para levar o jogo até final.

1.ª *Variante*

Se um dos grupos tiver um elemento a menos, devido a ser ímpar o número total dos jogadores, poderá convencionar-se que o último dos sorteados equivale a duas pessoas, o que lhe faculta a possibilidade de *morrer* duas vezes sem ir parar à *prisão dos mortos*, do campo adversário. O jogador que gozar desta prerrogativa recebe, entre as crianças chinesas, o nome de *tai kuai* (大鬼), *grande diabo* ou *grande alma penada*.

2.ª *Variante*

Uma segunda variante, aliás muito recente, consiste em ser mencionado o nome do companheiro adversário que, a detentora da bola, pretende *matar*, ao arremessá-la. Esta companheira, ao ouvir pronunciar o seu nome, deve fugir para o limite do seu campo, junto à *prisão dos mortos*, tentando, assim, escapar-se a ser tocada pela bola. Neste caso, se a bola for acertar numa das suas companheiras, nem uma nem outra ficarão *mortas*.

Comparando este jogo com o da *bola envenenada* ou *péla envenenada*, que se jogava na Europa, nos fins do século passado, verifica-se uma certa semelhança com

(1) Esta segunda designação é, possìvelmente, de influência chinesa.

esta segunda variante de Macau, pois, ali, costumava mencionar-se, sempre, o companheiro a quem se iria atirar a bola (1).

## 7 — STOP

Antes de se começar o jogo, cada um dos participantes recebe um número, depois de se ter sorteado o *sü* (輸). Este, deve pegar na bola e atirá-la para o mais longe que lhe for possível, pronunciando um número que corresponda a um dos seus companheiros, mas cuja correspondência ele deve ignorar. O jogador mencionado corre então, para a bola, seguido por todos os outros. Se chegar junto dela em primeiro lugar, deverá gritar: *stop!* A esta ordem, os outros têm de parar imediatamente, fazendo, aquele que chegar em primeiro lugar, pontaria, geralmente contra o que lhe estiver mais próximo. Se lhe acertar, o companheiro que for atingido fica com uma *batata*. Perderá o jogo quem, no final, reunir mais *batatas*.

Parece que esta forma de brincar foi recentemente introduzida em Macau, vinda da Metrópole, onde se tornou muito popular, nos últimos anos, entre as crianças das escolas.

Em Portugal Europeu, porém, as crianças, em lugar de chamarem *batatas* aos toques da bola chamam-lhes *ovos*, talvez devido à semelhança do ovo com um zero, ou por qualquer outro motivo relacionado com a origem do jogo, bastante incerta. Supomos que, em Macau, a substituição da palavra ovo pela palavra batata, se relaciona com a homofonia de *sü* (薯), *batata*, com *sü* (殊) *matar*, ou com *sü* (輸), *morto*, nome dado, genèricamente, pelos chineses, a todos os jogadores que perdem, ou ficam *fora de jogo*.

## 8 — RELÓGIO

Esta forma de brincar parece ser de introdução também muito recente, em Macau. Na Metrópole, é, geralmente, conhecida por *chapéu*, devido a colocar-se no centro do recinto em que se brinca, um chapéu, peça que é substituída, em Macau, por uma chiquia. O nome de Macau parece estar relacionado com o esquema que se traça no terreno e que faz lembrar a parte terminal da *tapa relógio*. Também, aqui, os jogadores são numerados, ao passo que, em Portugal Europeu, recebem nomes de países, o que aparenta este jogo com o popular *Jogo das Nações*.

A sua origem ocidental e a sua introdução recente, nesta Província, parece poderem confirmar-se, por não ter ainda recebido este passatempo uma correspondente designação em língua chinesa, sendo pràticamente exclusivo das crianças portuguesas que, aliás, só na escola, assim brincam.

Para *jogar o relógio* desenha-se, no chão, um rectângulo e um círculo, como mostra a figura 137. Este rectângulo e este círculo são divididos em tantas partes quantos os jogadores intervenientes na brincadeira. No meio do círculo, coloca-se uma chiquia, dispondo-se, na periferia dos sectores numerados, os jogadores corres-

(1) Citado por L. Harquevaux et L. Pelletier — 200 jeux d'enfants — p. 48

pondentes. Junto do rectângulo *marcador* fica *um juiz*, que tem por missão dizer um número ao acaso e anotar no rectângulo que lhe corresponde, o resultado da acção do companheiro nomeado: uma vitória ou uma derrota.

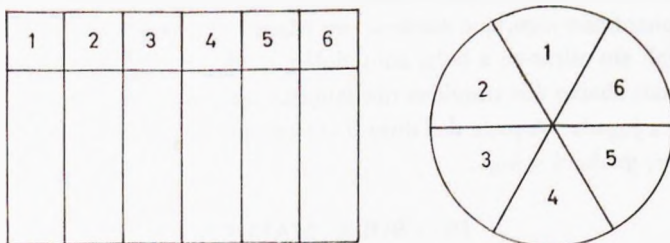



**Fig. 137 — Esquemas para jogar *tapa relógio***

Exemplificando: Suponhamos que o *juiz* chama o número *cinco*. O jogador que se encontra no sector número cinco, deve dirigir-se ao centro do círculo e apanhar a chiquia, enquanto os outros devem fugir, o mais ràpidamente possível, até que aquele, ao segurar a chiquia, grite:—Pára! Nessa altura todos estacarão e o jogador número cinco procurará acertar num deles, arremessando a chiquia na sua direcção. Se conseguir o seu intento, obterá uma vitória.

Ganhará o jogo quem, no final dum certo tempo, prèviamente estabelecido, acumular maior número de vitórias. É evidente que o *relógio*, sendo um *jogo de acção*, é também um *jogo* de *perícia*, porquanto a *pontaria* de cada jogador chamado a atirar a *chiquia* conta também para um bom resultado.

*Variante*

Uma variante ainda mais recente consiste em traçar-se no chão, não um círculo mas uma coroa circular, dividida em tantos sectores quantos os companheiros de jogo, como mostra a figura 138. No círculo central coloca-se uma bola, dispondo-se os jogadores do lado de fora da circunferência maior e apoiando, apenas, um pé no sector cujo número lhes corresponde.

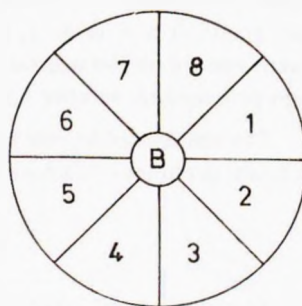



**Fig. 138—Esquema para jogar *tapa relógio* (variante)**

## 9 — KÉ PÓ (騎波) — CAVALGAR A BOLA

É um passatempo preferido pelas meninas que, assim, o jogam:

Colocam-se todas em fila, atirando, sucessivamente, uma a uma, uma bola de encontro a uma parede, normalmente sem violência. Quando a bola regressa, saltam-lhe por cima, devendo a companheira, que se segue, agarrá-la, depois da-

quela bater no chão. Quem falhar no salto ou na recolha da bola ficará fora de jogo. No final de todas as componentes da fila terem jogado, constitui-se uma nova fila apenas com as vencedoras, que repetem as jogadas e assim se vão eliminando, sucessivamente, até restarem, apenas duas. É nessa altura que se desenrola a fase mais emocionante do jogo, que recebeu, em Macau, o nome de *bola fúria*. Consiste, esta fase final, em atirar-se a bola, com violência, de encontro à parede, visando-se um ponto mais abaixo dos atingidos nos lançamentos anteriores, o que dificulta, notàvelmente, a jogada. Aquela das duas finalistas que lograr apanhar a bola, quando esta ressaltar, ganhará o jogo.

## 10 — BOLA MALUCA

Este jogo de bola é, também, um jogo de meninas, a que as crianças chinesas chamam *sang pó péang* (生波餅), *atirar a bola aos outros*, em tradução aliás bastante livre, visto que a palavra *péang* (餅) significa *bolo* e a palavra *sang* (生), neste caso, *produzir*. Explicam as informadoras que o nome dado ao jogo corresponde à acção de *achatar* aquela das companheiras em quem se acertar, que ficará, assim, como um *bolo chinês*.

A acção consiste em dispersarem-se as jogadoras, atirando, uma delas, ao ar, uma bola de ténis. Esta bola é recebida por qualquer das companheiras que conseguir interceptá-la no ar. Às restantes jogadoras é necessária muita atenção pois, logo que virem que não conseguem apanhar a bola, devem fugir.

Assim que uma das jogadoras tenha a bola segura nas mãos, as outras têm de parar, pelo que, o seu movimento de fuga é, geralmente, *às arrecuas*. A jogadora que apanhou a bola deve, por sua vez, atirá-la para qualquer das companheiras a quem *matará* se lhe acertar. Se aquela, porém, conseguir apanhar a bola no ar, o jogo prosseguirá, sempre no mesmo ritmo.

No seu conteúdo este jogo parece-nos, apenas, uma simplificação, talvez devida às crianças chinesas, da *bola venenosa*.

## 11 — UN, DEUX, TROIS

O próprio nome deste jogo sugere-nos a sua importação. Contudo, é curioso notar que este passatempo está pràticamente cantonado às raparigas portuguesas de Macau, sendo conhecida, também, uma variante muito próxima, trazida de Lourenço Marques, por algumas alunas do Liceu que, dali, vieram transferidas. O *um, dois, três*, localmente apenas designado pelo seu nome francês, parece também relacionado com o jogo da *bola maluca*, atrás descrito.

Uma a uma, as jogadoras, dispostas, geralmente em fila, vão atirando uma bola grande de encontro a uma parede e, enquanto a bola vai e volta, devem proferir certas frases e realizar vários movimentos correspondentes, apanhando a bola quando esta, ressaltando, vier de novo em sua direcção.

*1.º Movimento*

Consiste, apenas, em exclamarem: — *Uáh!* comum expressão chinesa de admiração.

*2.º Movimento*

— *Sem se rir*, não podendo rir-se, enquanto a bola vai e volta.

*3.º Movimento*

— *Sem mexer!* e não podem mover-se.

*4.º Movimento*

— *Sem falar!* e têm de manter-se caladas.

*5.º Movimento*

— *Um pé!* e levantam uma das pernas.

*6.º Movimento*

— *Uma mão!* e devem apanhar a bola só com uma das mãos.

*7.º Movimento*

— *Uma palma!* e batem uma palmada.

*8.º Movimento*

— *Duas palmas!* e batem as palmas duas vezes.

*9.º Movimento*

— *Rebolhão!* e executam, com as mãos, um movimento semelhante ao de dobar lã.

*10.º Movimento*

— *Un, deux, trois*, correspondendo a palavra *un* ao batimento da bola na parede, *deux* ao batimento da bola no chão e *trois* à recepção da bola.

Quem conseguir não falhar em nenhum dos dez movimentos desta sucessão *amealhará* uma vitória.

A variante moçambicana difere, apenas, nas expressões e nos movimentos:

1.º *Movimento*

— *Dar palminhas!* e batem as palmas tantas vezes quantas lhes for possível, até à bola voltar.

2.º *Movimento*

— *Rotação!* Dão uma volta sobre si próprias, apanhando, a seguir, a bola.

3.º *Movimento*

— *Fechar os olhos!* e mantêm-se de olhos fechados até a bola voltar.

4.º *Movimento*

— *Tapar as orelhas!* e são obrigadas a permanecer nesta posição.

## 12 — ABECEDÁRIO

É, também, um jogo de meninas cujo nome chinês, se é que chegou a recebê-lo, não é do conhecimento das crianças macaenses.

Para se *jogar o abecedário* começa-se por se formar uma roda, atirando, uma das componentes, uma bola, para qualquer das companheiras que, ao recebê-la, terá de proferir uma palavra começada por A. Não é permitido, a nenhuma jogadora, deixar cair a bola, gaguejar ou hesitar na palavra, sob a pena de ficar fora de jogo.

Devido à carência do vocabulário, característica das crianças locais, sobretudo das mais novinhas, estabeleceram estas, como regra, a possibilidade de se inventarem palavras, mesmo sem qualquer sentido, ou, ainda, de se poderem proferir palavras em qualquer idioma. Por exemplo, *apalali* é uma palavra inventada na ocasião, que serve para não se perder, quando a letra obrigatória for a letra A.

Quando todas as companheiras de jogo *falharem*, ficando, apenas, uma, termina a primeira fase da partida, para recomeçar, imediatamente, a segunda, formando-se uma nova roda e sendo obrigatório proferir palavras começadas pela letra B.

Este jogo, que parece infinito, acaba, geralmente, quando se chegar à letra do abecedário correspondente ao número das jogadoras, regra que, aliás, nem sempre, é seguida. Se as jogadoras, forem, por exemplo, cinco, o jogo terminará no final de serem ditas palavras começadas por E. Será vencedora absoluta a jogadora que, menos vezes, tiver ficado eliminada.

## 13 — JOGO DAS NAÇÕES

O *Jogo das Nações* é, também, popular entre as crianças chinesas, sendo, entre elas, conhecido por *kuóc chai kau* (國際球), *bola internacional.*

Este jogo de bola parece-nos um jogo misto de adaptação local, filiado na *bola venenosa*, no *jogo do relógio* e, ainda, noutras formas de brincar como o *tin há tai peng* (天下太平) (1) e o *Jogo dos Reinos* (2) comum em muitas aldeias de Portugal no qual, possìvelmente, se inspirou o seu nome.

*Acção:*

Traça-se um círculo no chão e, no centro daquele, coloca-se uma bola. A cada um dos jogadores é atribuído o nome duma nação, sorteando-se um árbitro, a quem compete escolher o nome de uma daquelas nações, a que os jogadores correspondem. Ao ouvir pronunciar o seu nome, o jogador referido deve correr para a bola e apanhá-la, durante o breve lapso de tempo que o árbitro demorar a contar até três. Se o conseguir, os outros devem fugir imediatamente e dispersar-se para não serem atingidos pela bola, que o companheiro, sem demora, arremessará, em sua direcção. Se algum for atingido, aquele que atirou a bola ganha o direito a escrever no chão ou num papel um rasgo da frase *tin há tai peng* (天下太平), *haja paz debaixo do Céu.* Se não o conseguir, terá de apagar um rasgo que, porventura, tenha já traçado. Quem primeiro conseguir completar toda a frase ganhará o jogo, o que equivale a considerar-se vitoriosa a nação que lhe corresponde.

---

(1) Cf. págs. 74/75.

(2) Citado por A. C. Pires de Lima — *Jogos e canções Infantis* — Porto, 1943, pág. 48

1.ª *Variante*

A principal variante consiste em acabar-se o jogo com a vitória ou derrota do jogador que atira a bola, por ter conseguido, ou não, atingir um dos adversários. Nesse caso ganhar-se-á por adição de pontos.

2.ª *Variante*

Aos jogadores, fazem-se corresponder os seus próprios nomes ou números convencionais, em lugar de nomes de nações.

3.ª *Variante*

Quem apanhar três *boladas* dos companheiros terá de sujeitar-se ao castigo da *gaiola do porco*, já atrás descrito. Em relação a este castigo há, ainda, duas modalidades: passarem, *os condenados*, apenas uma vez, ou passarem mais do que uma, no caso de conseguirem escapar-se, da primeira vez, às palmadas e aos pontapés dos companheiros.

## 14 — KONG CHÜ KEI (攻毬技)

O *kong chü kei* (攻毬技) é um jogo tradicional que, de há muito, se realiza na China, entre dois grupos de contendores que, para o efeito, traçam, no chão, duas linhas afastadas cerca de um a dois metros. Dantes, a acção tinha por fim fazerem passar, para o campo adversário, uma pequena esfera, batendo-lhe com uma espécie de pá em madeira. Esta forma de jogar é, por assim dizer, uma precursora muito antiga do actual jogo de hóquei.

No Japão pratica-se, ainda hoje, uma modalidade semelhante a esta forma antiga chinesa, que manteve, ali, o seu cunho sazonal, possìvelmente último vestígio duma prática mística, cuja origem se perdeu ([1]).

Para este jogo, que se desenrola entre quatro jogadores, usa-se, no Japão, uma espécie de cacete terminado por um pequena pá com cerca de três pés de comprimento com a qual se faz mover uma bola. Cada vez que um jogador falhar a jogada, tem de ceder o seu lugar a um adversário.

Não só o hóquei, mas vários outros *jogos de acção* baseados em velhas práticas de adultos, devem ter passado às crianças, que os associaram, fragmentaram e acabaram, mesmo, por transformar.

Em Macau, muitos dos jogos importados, quer por via dos europeus, quer por via dos chineses, foram miscigenados, surgindo, em muitos casos, como se fossem novas formas de brincar, de criação local. São, pois, mantas de retalhos de velhos jogos, os *jogos de acção* dos nossos dias. Retalhos mais ou menos bem ligados, imbuídos de tradições regionais, que correram mundo e se desnacionalizaram.

---

(1) Este jogo é próprio da primeira lua, sendo designado por *hama naga*. Em Kagoshima o nome popular de *hama óumi*, *expulsar o demónio*, parece sugerir uma antiga prática demonífuga, (Citado por Stewart Culin, in *Games of the Orient*, p.p. 57 e 58).

4

# BRINQUEDOS

Quando falamos em jogos infantis, tomando a palavra jogo na acepção geral de divertimento, a primeira ideia que nos ocorre é a de brinquedo — brinquedo no sentido restrito do termo — certamente tão antigo como a mais antiga das civilizações.

Se ao pensarmos nos divertimentos dos rapazes nos ocorrem as corridas e os movimentados jogos de competição, os piões e os soldadinhos de chumbo, ao pensarmos nas distracções das meninas, a nossa ideia voa, imediatamente, para as rondas e cantilenas que, a par das bonecas e dos trens de cozinha, são o passatempo favorito da sua infância.

A universalidade do brinquedo é, realmente, uma das expressões da universalidade do espírito humano. Segundo Misako Shishido ([1]) o brinquedo tradicional revela não só as características humanas mas também as características do próprio país ou região em que foi criado, os sentimentos da sua população, as condições económicas regionais, o seu clima, e, até, a morfologia do seu solo. Nas regiões de clima moderado, segundo aquele autor, criam-se brinquedos de cores e de formas suaves, o que manifesta uma tradição de divertimento sossegado; nas regiões de solo montanhoso ou de climas rigorosos criam-se, pelo contrário, brinquedos de cores brilhantes e formas vigorosas. Em Macau tal coincidência é difícil de se verificar, já que, sendo um ponto de convergência de diferentes etnias, aqui se concentraram brinquedos das regiões as mais diversas e, portanto, com os mais variados coloridos e formas.

Dizer-se que um brinquedo tradicional é originàriamente ocidental ou chinês, torna-se, quase sempre, muito difícil de confirmar. A antiguidade e a difusão das mais antigas civilizações asiáticas, como o são a Indiana e a Chinesa, de remotos contactos com a Pérsia e com todo o Médio Oriente chegaram, até, a influenciar os usos europeus, o que levou autores de diferentes nações a considerarem, como originários dos seus países, os mesmos brinquedos.

Os brinquedos tradicionais, na sua maioria, parecem ser sobrevivências de certas formas de recreação ou, mesmo, de hábitos quotidianos de adultos, registados em tempos muito remotos, nos mais diferentes pontos da Terra.

Antigamente, não era permitido, na China, entre as crianças das classes elevadas, que, rapazes e raparigas, mesmo de pouca idade, brincassem em conjunto. Segundo

---

(1) *The folk toys of Japan* — Tóquio, 1963

a moral confucionista, as crianças dos dois sexos deveriam ser separadas desde os sete anos, prescrição que, durante séculos, foi escrupulosamente seguida no Celeste Império. Por isso, não admira que numerosos brinquedos e jogos tivessem surgido com índoles inteiramente diversas, conforme se destinavam às raparigas ou aos rapazes. Muitos dos brinquedos nascidos, assim, na China, ter-se-iam espalhado pelo Mundo e sofrido as mais diversas influências. Talvez voltassem ao oriente alguns já transformados, a par de outros originários do Ocidente, trazidos pelas caravanas de mercadores, pelos livros, pela doutrina budista e pelos navegadores e comerciantes europeus que os seguiram. Certos objectos tradicionais ou de culto, progressivamente abandonados pelos adultos, à medida que a civilização prosperava, devem ter sido adoptados também pelas crianças que perpetuaram, assim, os mais variados aspectos da vida social dos velhos tempos.

Considerando os brinquedos das crianças de Macau, poderemos, duma maneira geral, reparti-los por dois grandes grupos:

I — Brinquedos tradicionais, próprios de certas festividades chinesas ou relacionados com antigas práticas mágico-religiosas.

Estes são, por assim dizer, brinquedos auspiciosos ou *brinquedos talismãs*, sobrevivência, ao que parece, de velhos rituais usados para defesa *contra o Mal* e *atracção de saúde, longa vida e prosperidade*, o que os chineses englobam na designação geral de *i tau* (意頭) (1).

II — Brinquedos cujo cunho original se perdeu, sendo, actualmente usados para mera recreação.

Neste segundo grupo seriam de englobar, quase que exclusivamente a grande massa de brinquedos ocidentais, como reproduções de figuras sem significado especial, objectos de uso comum em miniatura, carros, instrumentos de guerra, armas actuais, *puzlles*, cubos educativos, instrumentos musicais, etc.

## I — BRINQUEDOS TRADICIONAIS

É muito difícil separar dos brinquedos tradicionais aqueles que, embora auspiciosos, se destinam a mera recreação e os que estão ligados a práticas mágicas ou religiosas, se procuramos atender ao seu primitivo uso (2).

A maior parte dos brinquedos tradicionais que merecem referência pelo seu regionalismo e carácter simbólico de que se revestem, são brinquedos chineses, quer ligados, directamente, a certas festividades, quer de uso corrente, sem, contudo, terem perdido o seu carácter auspicioso.

Os chineses têm, aliás, diferentes designações para a palavra brinquedo: *iau h'ei* (遊戲), *brinquedo* ou *brincar*, no sentido geral de recreação, divertimentos ou jogos de crianças; *wun sá* (玩耍), *brinquedo* no sentido de jogo, (3) *wun pan* (玩品),

---

(1) Cf. pág. 77

(2) Segundo Yrjö Hirn, a maioria, se não a totalidade dos brinquedos infantis, têm origem mágica, religiosa ou simbólica.

(3) Também se usam os termos *wun sá* (玩耍) e *wun siu* (玩笑) para os verbos brincar e divertir-se.

*brinquedo* que tanto pode destinar-se a crianças como a adultos; *wun kôi* (玩具), *brinquedo* destinado a crianças e *kong tchai* (公仔), *brinquedo* representando uma figura humana.

A variedade dos brinquedos e a sua antiguidade na China pode-se comprovar pela observação das mais variadas pinturas de que, hoje, se obtêm reproduções. São exemplos as figurinhas traçadas em certas peças em porcelana azul e branca, da dinastia Meng (明), que se podem ver no Museu Nacional de Taiwan, em Taipei e alguns quadros das dinastias *Song* (宋) e *Ùn* (元) que representam vendilhões da época com as mais variadas quinquilharias, destinadas às crianças.

Num quadro, denominado *fó long tou* (貨郎圖) e pintado pelo artista *Sou Hón San* (蘇漢臣) (Fig. 139) vê-se um bufarinheiro empurrando um carrinho onde estão suspensas bugigangas que fazem o gáudio das crianças, cujo entusiasmo está impresso na figura. Podem distinguir-se, ali, brinquedos que lembram chocalhos, *heong tói* (香袋) *bolsinhas de perfume*, *pui iok* (佩玉) *ornamentos de jade auspiciosos* para pendurar no vestuário, *siu ku* (小鼓) *pequenos tambores*, *iu léng* (搖鈴) *campainhas*, *sau tang long* (手燈籠) *lanternas de mão*, e, ao que parece, algumas faixas de seda.

Noutra pintura da dinastia *Ùn* (元), realizada pelo pintor *Wóng Chan Páng* (王振鵬) e intitulada *Kin kuan iat tam* (乾坤一担), *transportando de tudo*, (Fig. 140) o carrinho cedeu o lugar a dois cestos semelhantes aos que se usam nos nossos dias, mas onde o vendilhão transportava objectos que em pouco diferiam dos registados na pintura *Song* (宋) atrás descrita. Nos cestos, além das lanternas, e penduricalhos, vêem-se alguns brinquedos, que lembram as actuais reproduções em seda acolchoada de antigos brinquedos tradicionais. O seu carácter auspicioso faria, de certo, com que, naquela, altura, tivessem sobretudo aceitação. Observando, atentamente, o conteúdo dos cestos, pode, ainda, descobrir-se uma gaiola, um jogo que lembra o *jogo do diabo*, que avassalou a Europa no século passado, sabres chineses, uma cabaça e uma bandeira em velho estilo, além dum passarolo, talvez uma ave amestrada, judiciosamente pousada sobre a *pinga*. Muitos destes brinquedos chegaram aos nossos dias, embora as velhas práticas a que, possìvelmente, se ligavam, se tenham perdido, na maior parte dos casos.

## 1 — OS PRIMEIROS BRINQUEDOS

De remota data veio o costume de se oferecer, na China, às crianças, alguns brinquedos, desde a mais tenra idade. No primeiro aniversário, celebrado no primeiro Ano Novo Lunar, após o nascimento [1] era, dantes, realizada uma curiosa cerimónia, para a qual os pais convidavam todos os familiares, mandando preparar bolos e iguarias especiais, para a ocasião.

A mesa redonda das refeições era coberta com grãos de arroz descascado e sobre ela eram, também, colocados vários objectos tais como um peixe de longos barbilhos, material para escrever (pincel, placa de tinta e respectiva caixa) e, ainda, algum dinheiro. A criança era trazida e colocada sobre a mesa, perante os seus

(1) Os chineses consideram o Ano Novo como o dia do aniversário de toda a gente.

**Fig. 139 — Um bufarinheiro da Dinastia Song** (宋) ***(Reprodução da colecção de pinturas chinesas*** 古代畫家的八童選集)

*primeiros brinquedos* que tinham um carácter oracular. A tendência natural da criança seria pegar naqueles dos objectos expostos que mais a atraíssem. E, assim, os presentes, observando a sua escolha, faziam os mais diferentes prognósticos: se a criança escolhesse o peixe, isso significaria que teria longa vida; se escolhesse o dinheiro ou o arroz, viria a ser rica e se escolhesse os apreštos de escrita, viria a ser um letrado. Esta era, por assim dizer, uma brincadeira tradicional em que, certamente, se transformou um velho ritual de carácter divinatório ([1]).

Este brinquedo representava, pois, na antiga China, o primeiro jogo colectivo em que participava a criança.

De há muito que era, também, costume dar-se às crianças chinesas, nos seus primeiros meses de vida, uma concha para seu recreio. Esta concha, que se destinava a ser mordida por exigência do seu desenvolvimento dentário, fornecendo, ao mesmo tempo, cálcio ao pequenito, era, muitas vezes, acompanhada de ornamentos auspiciosos, geralmente esculpidos em jade, como os que, ainda hoje, se usam cosidos nas toucas e noutras peças do vestuário infantil. Estes verdadeiros talismãs, quando a criança agitava a concha, produziam ruídos variados, possìvelmente considerados demonífugos, tendo, na China, constituído brinquedos equivalentes às *rocas* ou *chocalhos* dos bebés europeus dos nossos dias.

Possìvelmente inspirados nestas conchas-talismãs, vieram juntar-se-lhes, mais tarde, os *iu ku* (搖鼓) tradicionais (Fig. 141), cujo ruído fazia o gáudio das crianças, atraindo, ao mesmo tempo, fortuna e alegria, pelas suas cores e motivos simbólicos utilizados na decoração e afastando, também, azares e influências perniciosas. O *iu ku* (搖鼓) chegou aos nossos dias, realizando-se em cartão e papel celofane, com dois feijões suspensos de dois cordéis laterais, os quais, por agitação de uma vara de bambu, a que se prende o conjunto, que lembra um pequeno tambor, produzem um ruído bastante forte e caracterísrico, ao percutirem a superfície esticada do papel celofane. Este *iu ku* (搖鼓) pode incluir-se, também, no grupo dos *chocalhos*, brinquedos aliás, muitos antigos noutros pontos do Oriente.

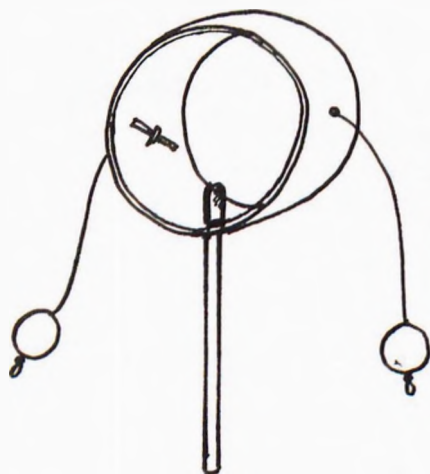



**Fig. 141 — Esquema dum *Iu Ku* (搖鼓) tradicional**

Em Goa, por exemplo, o primeiro brinquedo da criança é uma espécie de chocalho com ou sem guisos, conhecido, em concanim, por *khillkhilló* ou *mutt* e, em português, por *cuche cuche*. Na sua forma mais simples, este objecto é, na Índia, constituído por duas pequenas esferas, ligadas por um cilindro de cerca de um cen-

---

(1) Aliás, no Tibete, era, por uma forma semelhante, que se comprovava a existência dum espírito superiormente destinado, ao procurar-se, para Lama, uma criança.

Fig. 140 — *Kin Kuan Tam* (乾坤担)
Reprodução duma pintura da dinastia *Ün* (元).

tímetro e meio de diâmetro. As esferas são geralmente vermelhas, sendo a barra, amarela com anéis pretos, em osso ou em metal. Dentro das esferas colocam-se bolas metálicas que servem de guisos e produzem o pretendido som. Outros modelos têm a forma duma argola na extremidade duma barra, com uma esfera e guisos na outra extremidade. Na argola prendem-se fitas de muitas cores, franjas e decorações várias ([1]).

Em túmulos pré-históricos foram descobertos objectos deste tipo, que alguns arqueólogos consideraram brinquedos. É possível, porém, que a sua origem tivesse tido um carácter místico, pois, em certos grupos étnicos africanos, presta-se, ainda, juramento sobre objectos sonoros, servindo-se noutros grupos, os feiticeiros de guisos semelhantes para os agitarem sobre as cabeças dos doentes que, assim, pretendem curar ([2]). Parece, pois, que tais objectos teriam tido por fim, nas sociedades primitivas, ou afastar os maus espíritos ou chamar as potências sobrenaturais ([3]).

Na Índia, aliás como na China, parece que este objecto teria tido, na sua origem, a função de afastar maus olhados e maus espíritos, pelo seu ruído, tal como ainda hoje sucede com os amuletos, presos nos pulsos, nos pés, na cintura e no pescoço das crianças, muito populares, sobretudo, entre a população marítima.

As *figas* que se penduram nas pulseirinhas que, tradicionalmente, se oferecem no Ocidente aos recém-nascidos, não serão, exactamente, réplicas desses mesmos amuletos, tal como as *rocas* ou *chocalhos*, com que se enfeitam os seus berços?

Na Europa, o *chocalho* era, aliás, já conhecido das crianças romanas e, tão estimado por elas, que o seu nome, *crepundia*, veio a aplicar-se, ali, genèricamente, a qualquer brinquedo. Na Europa Medieval eram fabricados guisalhos com dentes de lobo, coral, marfim e azeviche, materiais com que, também, se faziam figas e outros amuletos que evitavam os maus olhados e os maus espíritos, coincidência que parece fruto duma origem comum.

## 2 — BRINQUEDOS EM PAPEL

Admite-se hoje que, nos antigos tempos, na China, embora as mães deixassem as crianças brincar com os fios e dobadoiras dos seus trabalhos manuais de tecelagem, só uma vez por ano lhes davam brinquedos, na acepção particular da palavra. Os utensílios de costura eram os objectos mais importantes para oferecer às raparigas, uso que, aliás, perdurou e parece ser comum às mais diferentes civilizações, ao passo que objectos escolares, como papel, pincel e blocos de tinta, se destinavam à ocupação lúdica dos rapazes, desde a tenra idade dos quatro ou cinco anos.

Dantes, havia, na China, um dia em que as crianças eram, generosamente, contempladas, à semelhança do que sucede no Ocidente, pelo Natal. Era o oitavo

(1) Propércia Correia Afonso de Figueiredo, ob cit., págs. 5/6

(2) *The Christian Literature Society for India*; *Devil-Dancers, Witch-Finders, Rain-Makers and Medicine-Men* — Compiled from Lang, Caldwell, Conway, Tylor, Catlin Scholcroft and other (cit. por Propércia C. A. de Figueiredo — ob. cit.)

(3) Segundo Irjö Hirn, era com o ruído de chocalhos que os *chamãs* da Sibéria entravam em êxtase e, também, por este meio que se *provocava o delírio sagrado nos mistérios de Baco e de Isis*.

dia da quarta lua ([1]). Para este dia festivo, confeccionavam-se, então, os mais diversos brinquedos, que inundavam os mercados, entusiasmando todas as crianças. Entre os brinquedos utilitários e votivos, atrás citados, distinguiam-se lanternas de várias formas, representando, sobretudo, pássaros e outros animais, tais como tigres, cavalos, tartarugas e coelhos, lanternas estas semelhantes às que, nos nossos dias, se vendem nas tendas e papelarias chinesas, por ocasião da Festividade do Médio Outono ou do Bolo Lunar. Além destas lanternas, os vendilhões confeccionavam, em papel, engenhosos brinquedos que ficaram célebres e eram conhecidos por *gato e rato, e tartaruga e rola.*

O primeiro destes brinquedos era constituído por uma caixinha em cuja tampa se encontrava um gato observando um rato, cujos esconderijos se abriam, no interior da caixa, ao deslocar-se a tampa num ou noutro sentido.

O brinquedo da *tartaruga e rola* era mais engenhoso, tendo a forma dum pássaro, com uma abertura no dorso, que comunicava com um tubo, colocado no interior da figura, e que emitia, um som, ao ser soprado, som que lembrava o *pat kó* (八哥) ([2]) do gemer das rolas. Ainda há pouco anos, se vendia, em Macau, um brinquedo deste tipo, conhecido por *tiu ü* (釣魚), *pesca.* Era constituído por uma caixa prismática de cerca de 8cm × 5 cm com a forma dum poço típico chinês, em papelão. Na face superior do prisma havia uma abertura circular, do tamanho de uma moeda de dez avos, e no fundo do *poço* encontravam-se uma dúzia de peixes encarnados, recortados em *folha de Flandres.* Consistia, a brincadeira, em introduzir-se, um pequeno íman, suspenso por um fio de linha, duma hastilha de bambu, pretendendo-se, com ele, retirar um peixe de cada vez, o que não era empresa fácil. Este brinquedo prestava-se à competição e a inevitáveis apostas.

De todos estes brinquedos executados em papel, o mais popular e o mais económico, nos velhos tempos era, porém, o *sempre em pé,* que, simplesmente dobrado, recortado ou armado em papel, se apoiava num suporte esférico lastrado. Muitas vezes, este brinquedo apresentava a figura de uma mulher cavalgando um tigre.

Actualmente, dos brinquedos em papel, são as lanternas, os balõezinhos, os *kong chái chi* (公仔紙) e os papagaios, os mais populares.

## LANTERNAS

É no período que precede a *festividade do Médio Outono,* em 15 da nona Lua, que as lanternas de papel, com os formatos, os mais variados, são armadas sobre hastilhas de bambu, para recreação das crianças, e em homenagem à Lua.

Esta festividade parece ser uma sobrevivência de antigos rituais, relacionados com a celebração do equinócio de Setembro.

---

(1) O dia 8 da quarta lua, outrora dedicado às crianças, era, possivelmente, uma reminiscência duma antiga celebração equinocial. Esta tradição veio a perder-se, sendo, nos nossos dias, celebrados nesta data, os três princípios primordiais *Sam ün* (三元), *Céu, Terra e Água,* sendo, também, celebrada a segunda festividade anual dedicada a *Çakyamuni,* o primeiro Buda, fundador da religião budista. No Japão, esta festividade é, em certos pontos, observada ainda com certo brilho.

(2) Expressão puramente onomatopaica.

Fig. 142 — Uma das tendas onde se vendem em Macau lanternas tradicionais *do Médio Outono,* vendo-se, em primeiro plano, os *coelhos lunares* em papel.

Nas Províncias do Norte, ainda não há muito, nesta data, realizavam-se, certas danças, que, alguns autores, pretendem relacionar com certos movimentos rituais indochineses, que os frisos das ruínas de Angkor imortalizaram. Segundo Burkhardt essas danças rituais, eram, originárias do Distrito de *Wu Nam* (湖南) e foram ali adoptadas e introduzidas pelos invasores kmers, antes da expansão do Budismo no Extremo Oriente ([1]). Relacionadas com tais celebrações, místico-religiosas, estariam as iluminações alegóricas com lanternas, cujo sentido original teria sido, possìvelmente, o afastamento dos maus espíritos e o augúrio de longa vida e felicidade.

Ainda hoje, se bem que o seu número, se venha, progressivamente reduzindo nos últimos anos, se armam, na Cidade, sobretudo nas Ruas dos Mercadores, e das Estalagens, artérias principais do Bazar, o mais antigo dos bairros comerciais chineses da Província, tendas para venda de coloridas lanternas de papel, durante os dias que precedem a *Festividade do Meio do Outono*, também conhecida, localmente, por *Festa do Bolo Lunar* (Fig. 142).

Sobre armações de bambu, ligadas com fios de cânhamo, ou, simplesmente, com tiras de *sá tchi* (沙紙), *papel areia*, por meio de goma feita com cozimento de farinha de arroz com alúmen, estas lanternas são, actualmente, revestidas de *pó lei chi* (玻璃紙), papel celofane, *chau chi* (縐紙), papel crepe, e *sá tchi* (沙紙), papel de seda chinês, sobretudo em tons de vermelho, verde e amarelo. Interiormente, possuem um pequeno suporte, em forma de castiçal, executado em latão, e ligado ao esqueleto de bambu, no qual, de noite, se coloca um *lap chôc* (蠟燭), vela chinesa. Por transparência, uma vez acesa esta vela, o efeito das lanternas, é, por vezes, surpreendente, fazendo o gáudio da criançada, enquanto se aguarda que, a Lua, em plenilúnio, ilumine toda a casa, onde não faltará quem a contemple e lhe *bata cabeça*, diante dum tabuleiro com as tradicionais ofertas, de entre as quais sobressaem as várias espécies de frutos esféricos, a evocar o aspecto do nosso satélite.

São diversas as formas destas lanternas, que os artífices do papel executam em série. Poderemos dividi-las, porém, em cinco grupos principais, de acordo com os motivos que reproduzem:

1 — Lanternas que reproduzem animais (coelhos, peixes, cavalos e borboletas)

2 — Lanternas que reproduzem vegetais (pêssegos, toranjas e flores de loto)

3 — Lanternas que reproduzem aviões e tanques de guerra

4 — Lanternas que reproduzem *fong tché* (風車) — *moinhos de vento*

5 — Lanternas que reproduzem antigos lampeões palacianos, das quais, as mais curiosas, são as giratórias, ou *chau má tang* (走馬燈).

1 — LANTERNAS QUE REPRODUZEM MOTIVOS ANIMAIS

A mais popular destas lanternas reproduz o coelho ou lebre lunar, lendário habitante selenita, com que os taoístas embuíram de fantasia as celebrações equinociais de Setembro. Esta lanterna reproduz um coelho, executado em papel branco

---

(1) *Chinese Creeds and customs* — Vol. III, pág. 40/41 — V. R. Burkhardt — Hongkong, 1958

franjado e cor-de-rosa vivo, tinto de anilina, com longas orelhas, e apoiado sobre quatro rodas de madeira, sobre as quais se desloca (fig. 143-1). Muitas vezes, este coelho é acompanhado de mais outros três ou cinco, de igual formato, mas de tamanhos decrescentes. Este brinquedo é dos mais estimados pelas crianças, sobretudo pelo seu simbolismo, acrescido da homofonia de *tou* (兎), *coelho*, com *tou* (桃), *pêssego*, emblema da longa vida, e *tou* (道), *caminho*, ideia fundamental do Taoísmo.

**Fig. 143 — Crianças brincando com *lanternas de papel* durante a celebração da *Festividade do Médio Outono***

**De cima para baixo e da esquerda para a direita:**

***1 — Coelho lunar; 2 — Fong ché* (風車); *3 — Lanternas improvisadas em caixas de bolos lunares; 4 — A auspiciosa carpa.***

Além do coelho, outros animais servem de motivo às lanternas. O animal que se lhe segue, em ordem de preferência, é a carpa, *lei ü* (鯉魚), símbolo de prosperidade, não só pela sua homofonia, *lei* com *lei* (利), *lucro* como pelo episódio lendário, com o qual se relaciona (1) (fig. 143-4). Depois da carpa são os cavalos e as borboletas os animais que predominam entre os motivos das lanternas. Os cavalos em corrida ou alados, símbolos de vigor primaveril são, muitas vezes, realizados em papel celofane de várias cores, decorados com pinturas florais, e oferecidos às crianças, como símbolo de progresso social. *Depressa* é uma palavra que, em antigas frases da etiqueta chinesa, aludia a um sucesso literário, desejado para breve, ou a um próximo nascimento de descendentes, donde o simbolismo das asas. Os cavalos alados são, aliás, muito recentes, como motivo de lanternas, tendo aparecido, apenas, há alguns anos, no mercado local.

As borboletas, pela sua homofonia *t'ip* (蝶) com a segunda longevidade, 80 anos, são considerados como símbolo de longa vida, constituindo, portanto, um dos animais escolhidos para tema das lanternas. Tal como os cavalos, algumas apresentam pinturas florais nas asas, de efeito extremamente decorativo.

## 2 — LANTERNAS QUE REPRODUZEM MOTIVOS VEGETAIS

Os motivos vegetais são, principalmente, em Macau, frutos, dominando os pêssegos cor de eosina, geralmente com um par de folhas ou apenas uma delicada folha verde. O pêssego, símbolo da longa vida (2), é, vulgarmente, confundido com a carambola, devido às arestas que se vêem na sua superfície e que resultam da armação do papel sobre as hastilhas de bambu. Estas lanternas são, geralmente, de comprimento de um *cheak* (尺) (3).

As crianças de menos posses, utilizam, frequentemente, as cascas das toranjas frescas, cortadas em estrela, e tradicionalmente consumidas nesta data, para fazerem lanternas. De cada uma das quatro pontas, suspendem fios, que vão ligar-se a uma hastilha de bambu e no interior do mesocarpo espesso do fruto, enterram a haste curta dum *lap chôk* (蠟燭) que, depois, acendem. Antigamente, pela *Festa do Outono*, faziam-se, em certos pontos da China, lanternas deste tipo, improvisadas em nabos ou rábanos escavados, cobrindo-se, a *janela* aberta para o efeito, com papel fino. No Japão, também para o mesmo fim, se usam, ainda hoje, as cascas das melancias, depois de lhes ser retirada, cuidadosamente, a polpa.

Em Pequim, em tempos idos, no dia 15 da sétima Lua, realizava-se no período *Chong Ün* (中元), não pròpriamente, um festival mas uma sucessão de cerimónias dedicadas aos antepassados. Nesse período, havia rapazes, que percorriam as ruas da capital, empunhando lanternas feitas em folhas de loto, ou reproduzindo flores,

---

(1) Cf. pág. 237

(2) Este simbolismo relaciona-se com a antiga lenda do célebre jardim místico onde floresciam e frutificavam pessegueiros de 3000 em 3000 anos. Estes frutos conferiam a imortalidade a quem os consumisse.

(3) 33, (3) cm

folhas e rizomas desta planta, suspensas dum bambu. Estes rapazes entoavam a seguinte cantilena.

*hó ip tang* (荷葉燈)!
*laternas de folhas de loto !*
*hó ip tang* (荷葉燈)!
*laternas de folhas de loto !*
*cam iat tim liu* (今日點了)!
*hoje acende-se luz !*
*meng iat tchau* (明日扔)!
*amanhã (ela) vai-se embora* [1] !

Também com artemísia fresca, planta considerada demonífuga, se faziam, adicionando-lhe incenso glutinoso, imensas quantidades de simulados pirilampos voadores. Estas eram as chamadas *lanternas de artemísia.*

Vendilhões habilitados, inspirados no aproveitamento desses elementos naturais, passaram a executar, lindíssimas lanternas, com a forma de flor de loto, folhas, cestos de flores e outros temas florais simbólicos. Estas lanternas passaram a ser conhecidas, genèricamente, por *hó fá tang* (荷花燈) *lanternas flor de loto.* Consideradas auspiciosas, foram muito usadas nas dinastias *Un* (元) e *Meng* (明), (fig. 144) sendo, ainda nos nossos dias, em Macau, executadas verdadeiras obras de arte, no género, por ocasião do Ano Novo Lunar, data em que é costume, suspendê-las no meio do tecto da sala principal das casas chinesas tradicionais.

**Fig. 144 — Antigas lanternas em papel**

3 — LANTERNAS QUE REPRODUZEM AVIÕES E TANQUES DE GUERRA

As lanternas reproduzindo material bélico, são também, de introdução recente. Os aviões apareceram, segundo consta, há umas três dezenas de anos, tendo, consti-

(1) *Annual Customs and Festivals in Pequim* — Tun Li Ch'en — Hongkong, 1965

tuído, nessa altura, a grande novidade como *lanternas brinquedos*. Os tanques de guerra, porém, datam de há menos de uma dezena de anos. Executados em papel celofane verde, amarelo e vermelhão, assentes sobre rodas de madeira e decorados com papéis estanhados decorados com pinturas florais, feitas com anilinas espessas, são das mais exóticas *lanternas que caminham*.

### 4 — LANTERNAS QUE REPRODUZEM VENTAROLAS OU MOÍNHOS DE VENTO

Estas lanternas são constituídas por seis arcos ou pás, que lembram as pétalas duma grande flor. Armadas sobre hastilhas de bambu, são reproduções dos tradicionais *fong tché* (風車) que, de quatro, seis ou oito pontas, de há muito constituem um estimado emblema demonífugo na China. Por via Coreia, os *fong tché* (風車) conquistaram o Japão, sendo, nos nossos dias, o principal motivo do *festival do templo de Notari*.

Tanto na China como no Japão, os *fong tché* (風車) são, auspiciosamente, colocados sobre as portas das casas, como talismã impeditivo da entrada de *maus ares*. Não é, pois, de admirar que este tema tenha sido, também, escolhido para as lanternas lunares. Em papel celofane, vermelhão, verde e amarelo, de pás, às vezes, de cores alternadas, estes *fong tché* (風車), a que as crianças chamam também, *fong sin* (風扇), *ventoínhas*, são, igualmente, considerados um talismã promotor de saúde (Fig. 143-2). Possìvelmente inspiradas nos *moínhos de orações* tibetanos do budismo lamaísta, tais lanternas vão perdendo, em Macau, a pouco e pouco, a sua popularidade, talvez porque se vai perdendo, também, a noção original do seu simbolismo.

### 5 — REPRODUÇÕES DE ANTIGAS LANTERNAS PALACIANAS

Executadas em papel, com decorações primorosas, feitas com recortes de papel estanhado, pinturas a anilina e ricas franjas de seda trabalhadas, fruto de paciência e de tempo ilimitado, tais lanternas, que nunca faltam nas lojas que vendem, como especialidade, os tradicionais bolos lunares do *Médio Outono* são, porém, mais procuradas por ocasião do Ano Novo Lunar.

Esféricas, forradas de seda ou de papel, oblongas, prismáticas, mais ou menos cilíndricas ou de formatos caprichosos, estas lanternas, armadas em bambu, procuram reproduzir lanternas palacianas de dinastias passadas, sobretudo as famosas lanternas dos *Meng* (明). De todos os modelos que, localmente, se fabricam, mais ou menos ricos, mais ou menos vistosos, o mais curioso e, também, o mais popular, é, como atrás se disse, a conhecida *chau má tang* (走馬燈), *lanterna do trote de cavalo*.

Estas lanternas são constituídas por dois cilindros coaxiais, revestidos de papel, sobre um esqueleto de bambu, de tal modo que, devido ao ar aquecido, na parte de dentro do cilindro interior, onde se coloca uma vela, este se move em redor, sem parar, enquanto a lanterna se mantiver acesa. No papel transparente, que reveste o cilindro interior, é costume colarem-se silhuetas de cavalos, cavaleiros ou de outros temas sempre relacionados com figuras em movimento, o que dá ao conjunto um efeito bastante curioso. Estas lanternas rotativas são conhecidas, na China, desde tempos

muito antigos, tendo sido, já, mencionadas no célebre livro clássico das *Vinte e quatro histórias* dos princípios da dinastia *Meng* (明) (1368–1643). Dantes, porém, as *chau má tang* (走馬燈), eram confeccionadas em seda primorosamente bordada.

Nas actuais lanternas, também, muitas vezes, se usa a seda para forrar a armação externa, vendo-se, à transparência, cavalos e cavaleiros, girando em redor, integrados numa paisagem mais ou menos colorida de fundo geralmente cor de turqueza clara. A forma actual mais vulgar das lanternas *do trote do cavalo* é a cilíndrica ou a prismática, ao passo que parece ter sido a paralelipipédica a forma mais comum nas lanternas mais antigas. Naquelas abriam-se dois círculos, nas faces maiores, para se observarem as figuras que giravam internamente, presas, apenas, a uma série de raios, em madeira ou bambu, ligados a um eixo central móvel.

Há, como já se disse, duas datas principais em que as lanternas em papel são utilizadas e, portanto, largamente vendidas em Macau. A primeira, corresponde ao Ano Novo Lunar, tendo as lanternas uma finalidade auspiciosa, que tende, aliás, a perder-se, degenerando no aspecto meramente decorativo. A outra data corresponde à *Festividade do Médio Outono* sendo, então, populares, não só as lanternas para decoração, mas também aquelas que se destinam a brinquedos das crianças e das quais não pode desligar-se um certo sentimento supersticioso. É, pois, nesta data, que a lanterna se pode considerar como brinquedo de que nenhuma criança chinesa deve abdicar.

As crianças de menos posses, costumam improvisar, até, curiosas lanternas em caixas de *bolos lunares*, que se vendem pela ocasião e que não faltam, geralmente, em nenhuma casa chinesa, lanternas estas que arrastam como carrinhos, transportando velas acesas no seu interior (Fig. 143-3). É uma forma que permite obedecer à tradição, sem despesas extraordinárias. Igualmente costumam usar-se, nesta data, os vulgares *balões venezianos* que, em Macau, custam, apenas, alguns avos. O que é necessário é que brilhe, pelo menos, uma luz em cada casa e nas mãos das crianças em homenagem à Lua cheia.

## PIN MAN FÁ (變萬花)

Sendo difícil a tradução do nome destes brinquedos, já que *pin* (變) corresponde a *transformar*, *mán* (萬) a *dez mil* e *fá* (花) a flores, os chineses chamam-lhes *magic papers*, designação que imprimem nas embalagens em que os exportam, inundando mercados externos, como os de Macau e Hongkong.

As crianças macaenses chamam-lhes, popularmente, *balõezinhos* e, de há muito, que os utilizam para brincar, recreando-se com os diferentes aspectos que estes lhes oferecem ao torcerem as hastilhas de bambu, abrindo-os, quer num sentido, quer noutro (Fig. 145). Os *pin mán fá* (變萬花) parece serem brinquedos originários da China, também relacionados com práticas místico-supersticiosas, tendo um papel demonífugo, o que parece, ainda hoje, transparecer da sua utilização pelas anciãs conservadoras, que, sobretudo pelo Ano Novo Lunar, costumam colocá-los sobre as ombreiras das portas, lugar de eleição para os talismãs afugentadores de malefícios.

Para execução dos *pin man fá* (變萬花), dobram-se folhas de papel de seda fino, de modo a obterem-se 80 a 100 folhas sobrepostas, cujas dimensões dependem do modelo que se deseja executar. Sobre um pedaço de cartolina, desenha-se um molde,

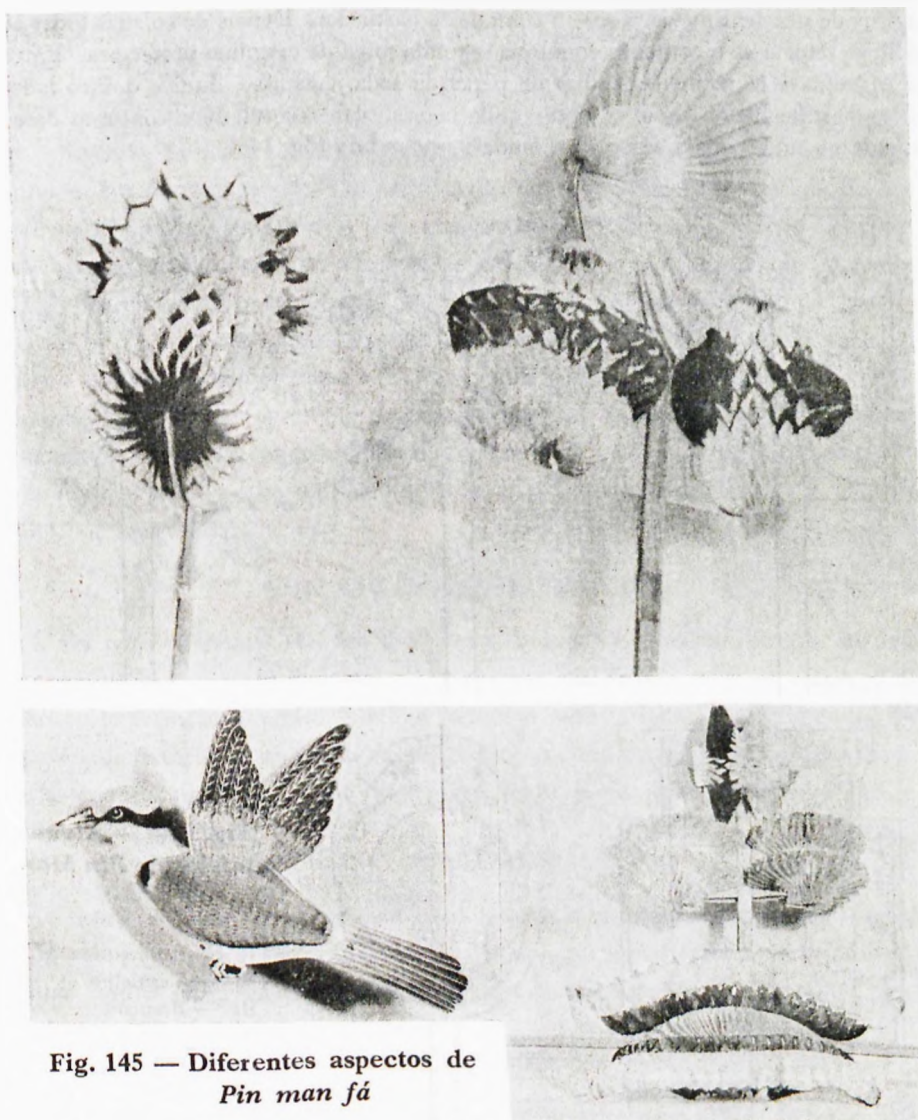
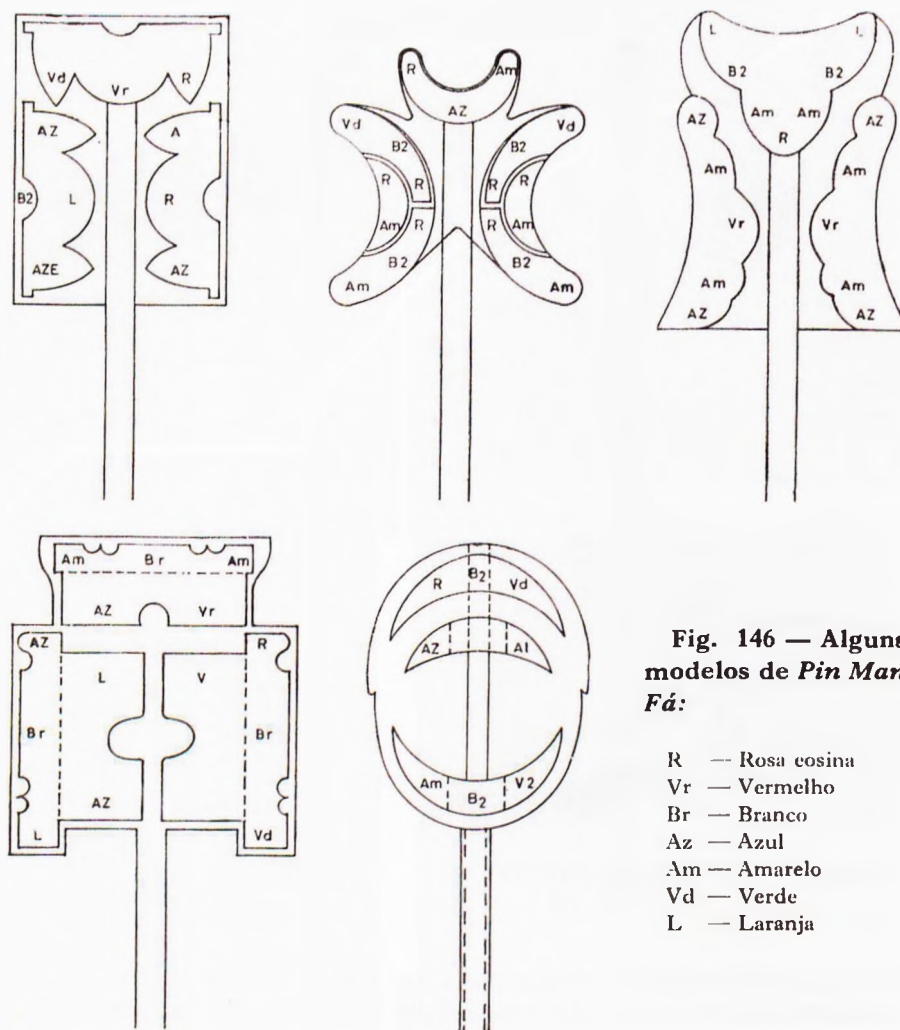



**Fig. 145 — Diferentes aspectos de *Pin man fá***

e, na outra face, colam-se, sobrepondo-as, as folhas de papel de seda, tendo, porém, o cuidado de as colar em linhas longitudinais, alternadas, utilizando cola de farinha espessa e um pincel de escrita chinesa, de ponta muito fina. O espaçamento das linhas de colagem pode ser de um centímetro ou menos, conforme as dimensões do brinquedo. Ao sobreporem-se as folhas e ao colá-las duas a duas, deve ter-se em

atenção o rigor dos espaços e a alternância das linhas de colagem, sem o que, todo o aspecto decorativo do trabalho, se perderá. Supondo que os espaços de colagem das duas primeiras folhas são de um centímetro, a terceira folha deverá ser colada nas linhas médias destas bandas, isto é, a meio centímetro do bordo, passando os espaços iguais de um centímetro, a serem contados a partir daí. Depois de coladas todas as folhas, remata-se o conjunto com uma segunda folha de cartolina protectora. Entre a cartolina e as primeiras folhas de papel de seda, colam-se, dum e doutro lado, duas hastilhas de bambu. Depois, tudo consiste em recortar-se o contorno desenhado no molde, para se obter o modelo pretendido (fig. 146).

**Fig. 146 — Alguns modelos de *Pin Man Fá*:**

R — Rosa cosina
Vr — Vermelho
Br — Branco
Az — Azul
Am — Amarelo
Vd — Verde
L — Laranja

Abrindo o conjunto, depois de bem seco, pegando com cada uma das mãos, numa das hastilhas de bambu, e juntando-se, de forma que as duas cartolinas fiquem,

também, juntas, surgem-nos as mais caprichosas e inesperadas formas de flores, frutos, festões, e até dragões e pássaros. Antes de se colar a segunda folha de cartolina, costumam, os chineses, colorir com anilinas diluídas, o papel de seda, com diferentes cores, de que tiram curiosos efeitos. Em Macau também se fabricam nos nossos dias, além destes brinquedos, na sua maior parte importados da República Popular da China, balões e grinaldas no mesmo género.

O nome chinês *pin man fá* (變萬花) *dez mil flores transformadas* ou *dez mil transformações* baseia-se na forma de brincar. As crianças, com tais brinquedos, segundo a sua fantasia, torcendo as hastilhas de bambu, ou fazendo-as passar de um lado para o outro, provocam as mais inesperadas mudanças de forma do conjunto, que oferece, à nossa vista, uma superfície toda aberta com o aspecto de pequenos favos. As crianças vão inventando, em presença das formas diferentes que improvisam, os mais diversos nomes de acordo com a sua imaginação. Um dos mais curiosos modelos que observámos é já antigo, pois foi recolhido há cerca de dez anos. Simplesmente aberto, apresenta um par de flores de loto, aliás, um loto geminado, símbolo de união conjugal feliz. Fazendo baixar as pétalas da flor, o conjunto passa a oferecer-nos o aspecto de um par de pêssegos rosados, auspiciosos, símbolo duplo de longa vida.

## CHIP CHI (摺紙) — DOBRAGENS

Os *papéis dobrados* são dos brinquedos que as crianças fabricam a seu bel-prazer até com pedaços de jornal. Actualmente, nas escolas, pelo seu emprego didáctico, as crianças aprendem a dobrar formas as mais variadas, como flores, barcos, portões de casas chinesas, peças de mobiliário, etc. As principais dobragens usadas pelas crianças de Macau, como brinquedos, foram já estudadas a páginas 76 a 88.

## KONG CHAI CHI (公仔紙)

Este brinquedo xilografado em cores garridas sobre folhas de cartolina tem sido dos mais populares entre as crianças de Macau. Há várias formas de brincar com *Kong chai chi* (公仔紙) que foram, também, já descritas a páginas 175 a 190.

## MÁSCARAS

A criança aprecia criar uma situação de medo para ter o prazer de o combater. A alusão a seres misteriosos e maldosos em contos e narrações, a sua figuração em mascaradas e cenas dramáticas, cria, nos seres infantis, o desejo de luta ([1]).

---

(1) P. A. Lascaris — *L'education esthetique de l'enfant*, cit. por Propércia Correia Afonso de Figueiredo.

Relacionados com esta faceta da psicologia infantil, surgiram brinquedos que lembram usos de todos, ou de quase todos, os povos de civilizações primitivas, usos que perduraram, no actual teatro dos países asiáticos, sob a forma de máscaras. Empregadas, ainda hoje, pelos ameríndios, pelos *shamans* da Sibéria e pelas mais primitivas tribus africanas, sobretudo para expulsar os *espíritos demoníacos*, as máscaras perduraram também nas civilizações evoluídas do Oriente, nas danças indochinesas, no teatro chinês e no *Noh* do Japão.

Na China, parece que a origem das máscaras é muito antiga, relacionando-se com as lutas entre os guerreiros dos tempos primitivos, travadas durante o período lendário da sua história. Eram utilizadas, segundo hoje se crê, para criarem um *clima de terror*, tal como o faziam, ainda há bem pouco, os norte-ameríndios, que não iam combater sem as suas *máscaras de guerra*.

As crianças dos nossos dias gostam de brincar com máscaras, sobretudo quando desempenham, nos seus brinquedos, papéis de *bandidos*. Outras vezes, mascaram-se só para provocarem o riso, uns aos outros, com as mais tolas facécias.

Talvez simplificadas das máscaras do antigo teatro, vendem-se, hoje, nas tendas ambulantes de quinquilharias, por cinco ou dez avos, cada uma, máscaras litografadas em cartolina, em tamanhos destinados a cobrirem os rostos, e que se prendem às cabeças por meio de elásticos, ligados nos seus dois bordos. No lugar dos olhos, os círculos correspondentes às íris ou às pupilas dessas máscaras, conforme o seu tamanho, são picotados, para, mais fàcilmente, se poderem remover, facilitando a visão a quem as usa. As mais comuns das máscaras que, hoje, se vendem em Macau, reproduzem focinhos de gato, de tigre, de *kei lön* (麒麟) *unicórnio lendário*, do célebre *Chü pat kuai* (朱八戒), o porco sobrenatural e do seu companheiro, *Chai tin tai seng* (齊天大聖) o *macaco transcendente* (fig. 147). Actualmente, porém, as máscaras mais populares, entre as crianças, são as de ***black man***, homem morcego, que vieram substituir as tradicionais figuras antigas e que servem aos garotos para se mascararem nos *jogos de polícias e ladrões*, representando, com maior

**Fig. 147 — Algumas máscaras que se vendem nas quinquilharias chinesas — Chü Pat Kuái (朱八戒) e tigre.**

realismo, os papéis dos seus heróis favoritos dos contos de ficção, dos livros de quadradinhos. (fig. 148).

As máscaras, como brinquedos, também passaram da China ao Japão, onde são populares entre as crianças dos nossos dias. Uma das máscaras ali mais estimadas é a do terrífico *Hannya* ([1]), palavra derivada do sânscrito, o que nos evoca a migração durante séculos, desta figura, que atravessou a China, e acabou por atingir o Japão, onde perdurou no teatro de *Noh*, do qual passou às crianças, por imitação directa. Outra máscara que perdurou, também, tanto no Japão como na China e, em três dimensões, é, ainda, das mais populares, em Macau, é a *cabeça do leão*. Adoptada pelas Associações desportivas nas suas evoluções rítmicas, passou para as crianças, que a utilizam, sobretudo, durante a festividade do Ano Novo Chinês, com imenso gáudio ([2]).

**Fig. 148 — Máscaras actualmente mais populares nos *jogos de polícias e ladrões***

No Japão, a evolução do leão é, ainda hoje, um ritual contra desastres e epidemias, o que nos sugere uma origem mágico-religiosa desta actual diversão.

## BRINQUEDOS PRÓPRIOS DAS FESTIVIDADES RELIGIOSAS

Sempre que o calendário lunar assinala uma festividade religiosa surge em Macau uma colorida gama de brinquedos em papel e cartão, que vendilhões, representados principalmente, por anciãs, confeccionam e vendem por poucos avos. Expostos em suportes de madeira, ou ao longo de varas de bambu (Fig. 149) no antigo estilo

(1) Misako Shishido — *The folk toys of Japan*

(2) Esta diversão popular será descrita num dos capítulos finais deste trabalho (IV volume).

**Fig. 149 — Uma tenda ambulante de brinquedos de papel junto dum templo em festa**

usado pelos bufarinheiros para exibição dos seus artigos, estes mostruários são berrantes pinceladas que nunca faltam às portas dos templos dos *pou sat* (菩薩) em festa.

São, nesta altura, vendidas alabardas de *Kuan Kong* (關公), o *Deus da Guerra e da Literatura*, feitas em cartão pintado com tinta de óleo vermelho e prateada, ostentando um ruidoso guiso na ponta, cestinhos de cartão, forrados de papel estanhado, e cheios de flores em papel crepe, próprios para suspender diante dos altares domésticos, tambores-chocalhos dos tipos *iu ku* (秘教), e *tong ch'ôi* (銅槌) ([1]) que representa uma massa de armas dos celestes guerreiros lendários, hoje guardiões dos templos budistas ([2]), *má pin* (馬卞) chicotes franjados a evocar cavalos e cavaleiros e *fong tché* (風車), ventoínhas polícromas, mas dominantemente vermelhas e amarelas, dobradas em oito pontas ([3]) sobre hastilhas de bambu, a que se aliam, muitas vezes, auspiciosas bandeirolas (Fig. 150).

**Fig. 150 — Dois modelos esquemáticos de auspiciosos *fong ché* (風車)**

(1) Estes brinquedos são conhecidos, localmente, por *loc loc* (溢溢), onomatopeia do seu chocalhar, donde veio o *luc luc* e o *klu klu* do *falar* dos antigos macaenses.

(2) Expressão oral cantonense, correspondente ao termo *Kam kuá ch'ôi* (金瓜槌) antiga maça de guerra. Este brinquedo pertence, porém, ao grupo dos *iu ku* (搖鼓).

(3) Cf. pág. 79.

No Ano Novo Lunar, quando os templos se abrem aos fiéis, recebendo as suas ofertas e enchendo-se de preces impetrantes dum Novo Ano próspero, multiplicam-se os vendilhões e muito maior é a variedade de brinquedos deste estilo, dominando as lanternas floridas, galos e outros animais auspiciosos, alguns dos quais, bastante decorativos, chegam a custar algumas patacas. Todos estes brinquedos são considerados *i tau* (意頭), verdadeiros talismãs, símbolos de prosperidade, êxito literário, ventura e longa vida.

## PAPAGAIOS

Na China os brinquedos infantis parece terem estado relacionados, nos antigos tempos, com as estações do ano. Pelo menos certas formas de brincar teriam, como é óbvio, em tão vasto Império, ocasiões favoráveis e desfavoráveis durante o ano para se praticarem. São exemplos o lançamento de piões sobre o gelo, o que só no Inverno era possível e o lançamento de *papagaios* que, exigindo *vento de feição*, se tornou, na China do Norte, um brinquedo próprio da estação primaveril, e, na China do Sul, mais próprio dos princípios do Verão.

Os *papagaios*, que parece terem decrescido na forma e no número a partir dos princípios deste século, são, ainda, um dos brinquedos favoritos nesta Província, principalmente entre a população chinesa.

Quem não conhece os populares *papagaios de papel*, que, de há muito, conquistaram o Ocidente, para gáudio das suas crianças?

Entre os chineses, há vários tipos de papagaios, que podem associar-se, quanto à forma e às dimensões, em dois grandes grupos: *fong chan* (風箏), grandes, polícromos e com as formas mais variadas e bizarras, que hoje, raramente se usam, certamente devido ao seu elevado preço (Fig. 151) e os *chi iu* (紙鳶), *milhanos de papel*, mais pequenos e mais simples, que, dantes, parece terem tido a forma desta ave, e, que hoje, são deltóides, semelhantes aos ocidentais, que se encontram difundidos por toda a Terra, e que são os mais populares e quase que exclusivos em Macau. *Fong chi iu* (放紙鳶), *lançar ao vento os milhanos* de papel é um brinquedo tradicional, vulgarmente conhecido por *lançar papagaios*, *brincá papagaio* e, *deitar* ou *brincá sarangun*, em antiga linguagem de Macau. Este nome, faz lembrar uma palavra malaia, das muitas, em que é rico, o antigo *falar da terra*. É curioso notar, porém, que nenhum dos nomes pelos quais tais brinquedos são conhecidos em Malaca corresponde ao *sarangun* de Macau, que as próprias antigas senhoras macaenses consideram ser um nome malaio.

Em Malaca o nome atribuído ao *papagaio* pelos *nativos* é *laiang-laiang*, sendo o nome cristão, *brincá sangola*, tendo, geralmente, a *sangola* a forma de peixes, pássaros, *mil patas*, etc. Tal facto leva-nos a pensar que o *papagaio* não veio de Malaca para Macau como o seu antigo nome local poderia levar a crer. Possìvelmente, a sua introdução, tanto em Macau como em Malaca, foi chinesa, sendo os *papagaios deltóides* de introdução mais recente, os que vieram a impor-se, pela sua maior simplicidade.

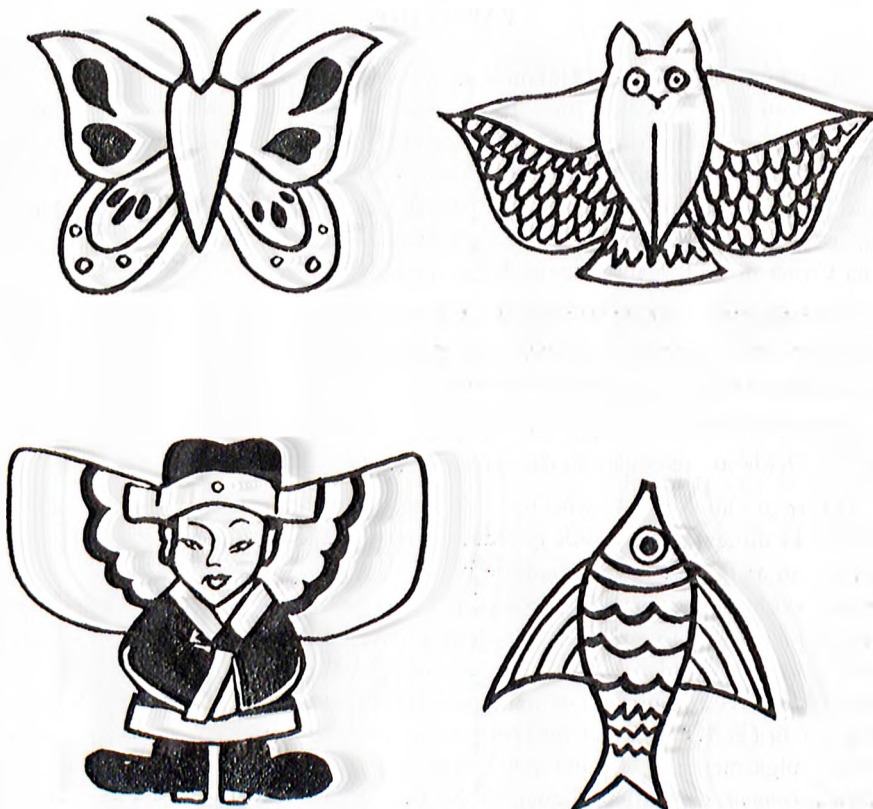



Fig. 151 — *Papagaios* chineses — modelos antigos hoje apenas reproduzidos para venda em certas lojas de antiguidades

Analisando a palavra *sarangun* que não existe, hoje, em linguagem malaia, mas, apenas, em linguagem indonésia, várias hipóteses são de admitir quanto à sua origem:

1.ª — *Sarangun*, ninho para pássaros, insectos e outros animais.

2.ª — *Sarangun*, castanha de água. (trapa sp.)

3.ª — *serang gung*, *descer*, *abaixar*.

4.ª — *serang-an*, ataque.

Parece-nos que esta palavra, *ataque*, que se lê *serangan*, se coaduna com a acção do *brincá sarangun* de Macau, cuja principal faceta consiste em *atacar* os papagaios adversários. Contudo, a palavra *sarangan*, castanha de água, também pode admitir-se como palavra original de *sarangun*, atendendo à semelhança dos *papagaios* tradicionais malaios, com uma castanha de água, com as suas duas pontas reviradas (Fig. 152) ([1]).

Hoje, o termo *sarangun* foi, pràticamente, esquecido pela nova geração que, mais vulgarmente, emprega a expressão portuguesa *deitar papagaios* ou o termo *fong chi iu* (放紙鳶) dos chineses.

A prática de lançar ao vento, *papagaios de papel*, parece ser muito antiga na China, onde se supõe ter tido o seu berço. Ultrapassando fronteiras, acabou por conquistar o Ocidente, tendo-se tornado, principalmente no século passado, um dos passatempos favoritos, não só dos rapazes, mas também dos adultos, na própria Europa.

Era antiga tradição chinesa, todos os anos, por ocasião da Festividade conhecida por *chong ieong chit* (重陽節), *aprovisionamento do princípio masculino* ([2]), no dia 9 da nona lua, lançarem os estudantes e letrados, tão numerosos papagaios, que, tal festividade, veio a merecer, até, o nome dado, por diferentes autores ocidentais, de *Festividade dos papagaios*. Parece que este verdadeiro ritual se celebrava, ainda, em Macau, nos princípios deste século, sendo principalmente lembrado pelos chineses da classe culta. Não constava, esta, como muitas festividades chinesas, dum mais ou menos complicado ritual mas, apenas, pelo menos, nos tempos de que há notícia, da simples prática conhecida por *tang kou* (登高), *subir às alturas* mantendo-se ali, algumas horas, o que, simbòlicamente, evoca a ascenção dos estudantes aos altos graus mandarinais. Nos nossos dias, algumas escolas chinesas locais, costumam, ainda, organizar excursões, nesta data, levando os seus alunos, às Ilhas da Taipa e Coloane ou às sombras convidativas das Colinas da Guia e da Penha, pontos donde se disfruta uma bela paisagem sobre a cidade ou sobre o rio, enquadrada em luxuriante vegetação. É o último vestígio do *duplo nove*, como também era conhecida, dantes, esta data.

---

(1) A reforçar esta hipótese há a considerar o facto de ser conhecido ainda, em Macau um tipo antigo de papagaio denominado em chinês *leng cóc chái* (菱角仔), *pequena castanha de água*.

(2) O *ieong* (陽) em cosmogonia chinesa é considerado como fonte da criação, sendo um dos elementos do dual que simboliza o Universo: duas energias opostas, ou melhor, que se completam.

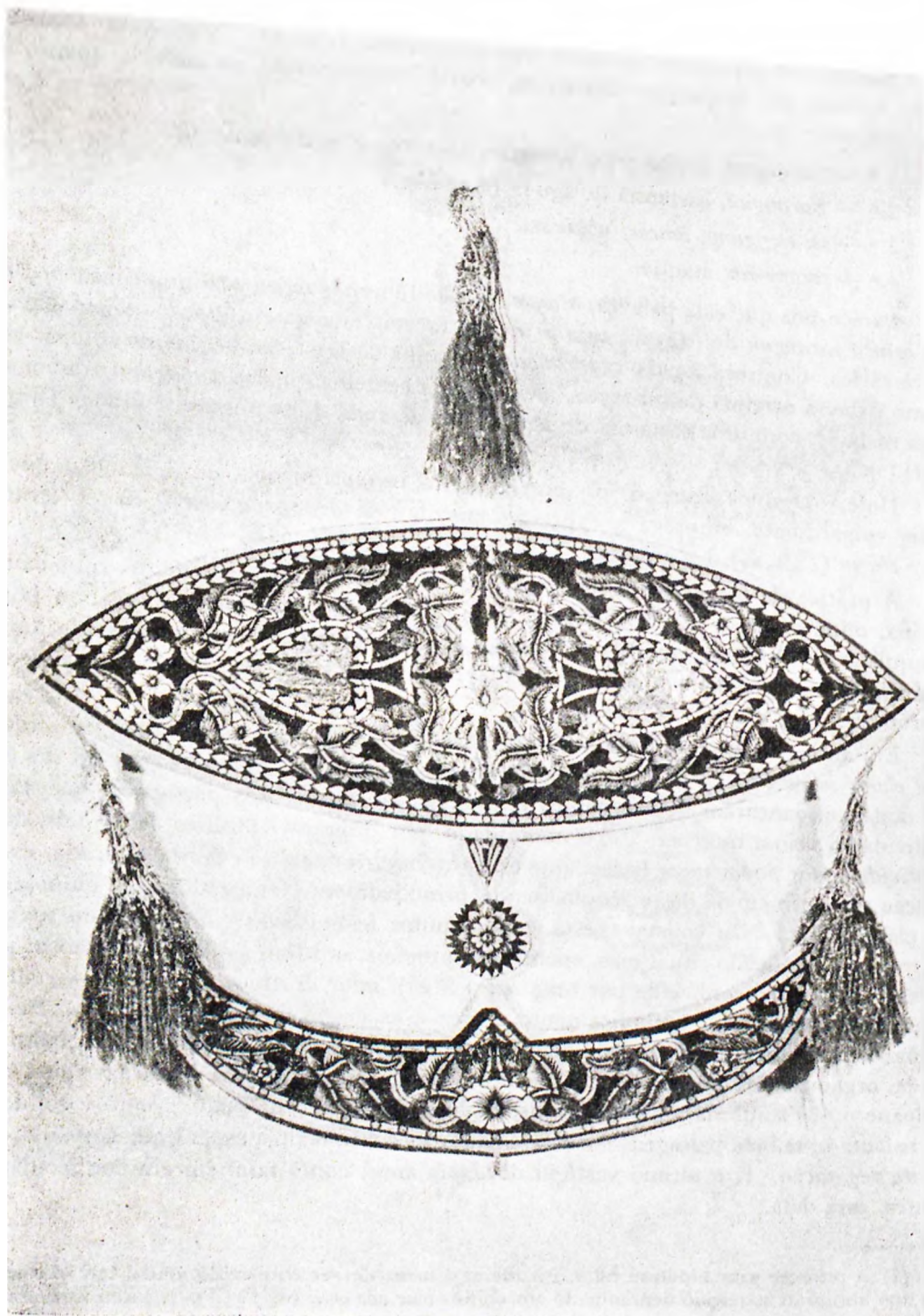



**Fig. 152 — O tradicional *Wau* ou papagaio Malaio (reprodução dum exemplar existente no Museu Negara de Kuala Lumpur)**

Consta de vários escritos chineses, que esta festividade era já celebrada na dinastia *C'hön* (秦), tendo sido iniciada, nessa altura, por *Hang Keng* (桓景), letrado muito sabedor de artes mágicas, e discípulo do célebre *Fai Cheong Fóng* (費長房), que o aconselhou, um dia, a subir ao mais alto cume das vizinhanças no dia nove da nona lua. Tendo obedecido, *Hang Keng* (桓景) verificou, ao regressar, que um extraordinário cataclismo destruíra a sua aldeia, donde desaparecera todo e qualquer sopro de vida. Este facto, mais ou menos lendário, parece-nos bastante insuficiente para criar uma tradição, que perdurou através dos séculos. É possível que, nos antigos tempos, tal data correspondesse a qualquer festividade, celebração ou ritual, que se pretendeu desviar do seu cunho original, quer pela barbaridade dos sacrifícios efectuados, quer pelo primitivismo das suas práticas ([1]).

O que é um facto é que a subida às montanhas, no dia nove da nona lua, se tornou um hábito, que veio a constituir uma tradição. Nas montanhas, os letrados pintavam aguarelas, compunham versos, enquanto bebiam chá ou vinho aromatizado com flores de crisântemos, símbolo de sabedoria e que lembram o Sol pelas suas múltiplas lígulas, ou recreavam-se a lançar *papagaios*, em curiosas competições a que passaram, depois, a entregar-se, também, as crianças, fascinadas por tão maravilhoso brinquedo.

Os adultos das classes menos cultas e mais supersticiosos, admitiam que, ao lançarem, ao vento, *papagaios de papel*, lançavam, com eles, fora do seu próprio espírito, pecados e amarguras e afastavam *os azares*. Por isso, talvez, nos seus *papagaios*, os chineses tenham, de há muito, procurado imitar figuras dos mais diversos seres, alguns de colossais dimensões, que só podiam manter-se no ar, por homens muito fortes que, no entanto, chegavam a ser, por eles, arrastados.

As formas monstruosas que os *fong chan* (風箏) por vezes apresentam, devem aproximar-se da sua forma original, se atendermos aos episódios histórico-lendários, cujas descrições fizeram chegar aos nossos dias, a notícia dos antigos usos dos *papagaios* na China.

Desde os mais recuados tempos que este actual brinquedo era conhecido no velho Império do Meio, onde se crê ter sido usado, até, como complemento do ritual das suas religiões primitivas, no período lendário da sua história.

Nos mais antigos documentos escritos já aparecem referências a estes *brinquedos voadores* que, então, eram feitos em seda, sobre armações de bambu. Afirmam, os chineses, baseados num facto histórico, que, através dos tempos, se tem, de certo modo, transformado em lenda, que o *papagaio* surgiu, na China, durante as famosas lutas dinásticas que levaram à substituição da dinastia *Séong* (商) pela dinastia *Chau* (周) que, dessas lutas, saiu vitoriosa (1154–1122 A.C.).

Invadido o território que, então, constituía o antigo núcleo, que veio a transformar-se no grande Império chinês, por um exército mais numeroso do que o de-

---

(1) Pela homonímia de *ieong* (陽), *princípio masculino*, com *ieong* (陽), *Sol*, supomos que esta festividade, nos seus primórdios, se tenha filiado num velho ritual do culto do próprio Sol, tão característico das sociedades primitivas. Os Maias, Aztecas e Incas, civilizações que tantos pontos de contacto apresentavam nos seus usos e pensamentos filosóficos com a arcaica civilização chinesa, adoravam, também, o Sol e praticavam, em homenagem aos seus deuses, sacrifícios humanos da maior barbaridade.

fensor, a *Cidade Proibida* achou-se em sério risco, assediada pela imensa horda dos atacantes. Foi, então, que o sábio ministro *Wong Teng* (黃丁) teve uma ideia genial. Sendo o palácio vulnerável, apenas por um dos lados, onde se concentravam as tropas inimigas, mandou, este engenhoso inventor, construir alguns *papagaios* armados em seda sobre bambu ([1]), adaptando-lhes, na parte anterior, um arranjo sonoro, constituído por um bambu muito fino, ligado, pelas extremidades, em forma de arco. À noite, estes *papagaios* foram lançados e levados, pelo vento, para o acampamento inimigo. Por vibração, os arcos de bambu emitiam sons sibilantes que lembravam lamentos e gemidos. Supondo tratar-se das vozes das próprias divindades, os soldados sitiantes apavoraram-se, estabelecendo-se o pânico no acampamento, o que redundou numa debandada geral. Um exército foi, assim, derrotado pela astúcia de um ministro, que se aproveitou dos *papagaios* em seda, que alguns autores admitem serem, ainda, mais antigos, na China. De facto, se atendermos ao termo vulgar, pelo qual são designados os *papagaios*, *chi iu* (紙鳶), *milhano de papel*, podemos admitir que o seu uso, no Celeste Império, tenha tido, nos seus primórdios, relação com os velhos cultos animistas. Comparando as primitivas civilizações nilótica e do *Wóng Hó* (黃河)([2]), entre as quais se notam tantas formas comuns, é de crer que o milhano tenha tido, na China, um simbolismo igual ou, pelo menos, equivalente. No Egipto, o milhano era símbolo da própria alma ([3]).

**Fig. 153 — *Milhano-papagaio* tradicional armado em seda sobre hastilhas de bambu**

Os mais populares *papagaios* chineses, aliás, ainda feitos, muitas vezes, em pano, que, ainda hoje, se reproduzem para recreio das crianças, tinham a forma de milhanos cinzentos, de asas abertas e de uns dois a três palmos de envergadura (Fig. 153).

Primeiramente reservados às classes ele-

(1) O papel foi, apenas, inventado, mais tarde, em 200 a.C.

(2) Rio Amarelo, berço da civilização chinesa

(3) A concepção do milhano como uma ave sobrenatural, é apanágio de certas civilizações asiáticas. Em certos pontos da Índia, ainda hoje existem milhanos sagrados, aos quais é, ritualmente, oferecido alimento pelas raparigas hindus.

vadas, e, talvez, utilizados pelos sacerdotes com fins religiosos, os *papagaios* passaram ao povo, entre o qual se popularizaram, não só com fins místico-supersticiosos, mas também como brinquedos. Aliás, o seu cunho primitivo não chegou a perder-se totalmente, pois muitas mulheres, ainda os utilizam como forma de impetrar o auxílio do Céu.

A popularidade e a divulgação dos *papagaios*, na China, ficou registada nos *Anais do Império*, por mais duma vez. No ano 500 d.C., durante as lutas sangrentas que assolaram o seu território, o palácio do Imperador foi sitiado. Dispersos, os soldados, pelo campo e pelas povoações mais ou menos afastadas do palácio, sempre que este corria maior perigo, eram aqueles logo avisados por meio de *papagaios*, que se erguiam das suas muralhas. Observando, de longe, tal aviso, os soldados acorriam prontamente, atacando os sitiantes pela rectaguarda.

Conta, ainda, a história, mais ou menos lendária, das primeiras dinastias chinesas, que, quando o fundador da dinastia *Hón* (漢), *Kou Chi* (高祖), morto em 194 a. C., sitiava um reduto adversário, o general que comandava o seu exército planeou raptar o chefe inimigo. Para isso necessitava de medir a distância que ia do centro do palácio até à boca do túnel, que pensou mandar escavar, para poder penetrar naquele recinto. Para tal fim, fez um *papagaio* de papel, medindo o comprimento do fio necessário para o fazer sobrevoar o palácio.

Os mais variados tipos de *papagaios* têm sido usados, durante muitos séculos de história, na China, não só por personalidades que se distinguiram e fizeram constar os seus feitos por meio dos *Anais*, mas também, anònimamente, pelo povo. Ainda nos princípios deste século era uso frequente, na China, o lançamento de *papagaios*, com a finalidade de pedir, ao Céu, protecção individual ou para toda a família. Alguns destes *papagaios* possuíam engenhos sonoros, semelhantes aos do famoso *Wong Teng* (黃丁) ou, ainda, uma espécie de flauta em bambu perfurado, por onde o vento passava, sibilando. De noite, elevados ao Céu, sobre as casas, tinham por fim afastar os maus espíritos nocturnos, sendo, ainda, considerados um talismã afugentador dos piratas.

Nos antigos tempos, em que os divertimentos eram menos variados, construíam-se, em Macau, sobre armações de bambu, verdadeiras obras de arte, destinadas a serem lançadas, como *papagaios* de papel.

Nos meados do século passado, a sua popularidade era tal, que chegou a ser publicada uma portaria, proibindo o seu lançamento dentro da Cidade ([1]).

A inglesa Harriet Low registou, numa carta datada de 18 de Julho de 1831, endereçada a seus irmãos ([2]): *os rapazes portugueses lançam ao ar muitos e grandes papa-*

---

(1) B. O. de 1876, pág. 99

(2) Súbdita americana que viveu em Macau no século passado. Referido pelo Rev. Pe. Manuel Teixeira *in Notícias de Macau*, n.º 7228, de 26 de Janeiro de 1972.

*gaios e fazem-nos muito bem e até muito melhor que os nossos rapazes na América, sendo, até, muito mais lindos . . . Aqui os rapazes fazem-nos em forma de peixes e pássaros de todas as formas. As imitações são tão perfeitas que, às vezes, nos enganamos.*

*A tia Low chamou-me, outro dia, ao terraço, para contemplar um enorme pássaro que se ia a lançar justamente sobre uma presa e demorou tempo a descobrir que aquilo era um* falcão *de papel.*

*Não os deixam voar sempre na mesma posição mas puxam pelo cordel e fazem-nos descer quase até ao chão, para os deixarem subir de novo. . . Às vezes, à noite, os* papagaios *levam lanternas e parecem-nos lindíssimos.*

Actualmente, apenas são vulgares, em Macau, os *chi iu* (紙鳶) deltóides, com ou sem cauda, às vezes com *orelhas*, como os que usam os garotos malaios, nas aldeias (Fig. 154).

Dantes, além destas, as formas mais antigas e mais frequentes eram as seguintes:

1 — *Peixes simples ou duplos*

2 — *Espantalhos aliados a panchões que rebentavam no ar.* Estes *papagaios* eram lançados com atadas de panchões intercaladas com pivetesde incenso, que, consumindo-se, lentamente, iam atingindo a pólvora e provocando, de tempos a tempos, o seu rebentamento no ar. Eram uma prática agrícola, muito frequente para afugentar os pássaros das searas.

3 — *Papagaios da fertilidade*, frequentemente utilizados pelos camponeses, que ligavam, às suas pontas, ramos de espigas de arroz maduras, que se desmanchavam no ar, lançando sobre a terra, uma chuva auspiciosa de grãos de arroz.

4 — *Insectos*, dominando as borboletas (Fig. 155), as libélulas e as centopeias, os célebres *m'cong* (蜈蚣).

5 — *Figuras de mandarins ou de jovens chinesitas.*

6 — *Papagaios octogonais* ou *papagaios estrelados*, os *papagaios pat kuá* (八卦) evocadores de paz no território. Estes *papagaios* também costumavam aparecer em Macau, ainda há poucos anos, ostentando as quatro letras *tin há peng hón* (天下平安) ou *tin há tai peng* (天下太平) (Fig. 156).

7 — *Diversos modelos menos frequentes.* Sobretudo durante o *festival do duplo nove*, todas as fantasias eram permitidas, surgindo, no ar, as formas mais fantásticas e inesperadas de *papagaios: animais lendários*, de aspecto feroz, *árvores*, *molhos de tangerinas*, *casas*, *lanternas*, etc. .

8 — *Papagaios pescadores.* Nas povoações ribeirinhas, os *papagaios* eram, dantes, utilizados como aparelhos de pesca, levando, a isca, para longe das margens, uma vez ligados os anzóis, às suas longas caudas, quase sempre lastradas, para mergulharem. Muitas vezes, os pescadores ligavam os fios a um tronco de árvore marginal, ou aos próprios barcos, podendo, entretanto, dedicar-se a outra ocu-

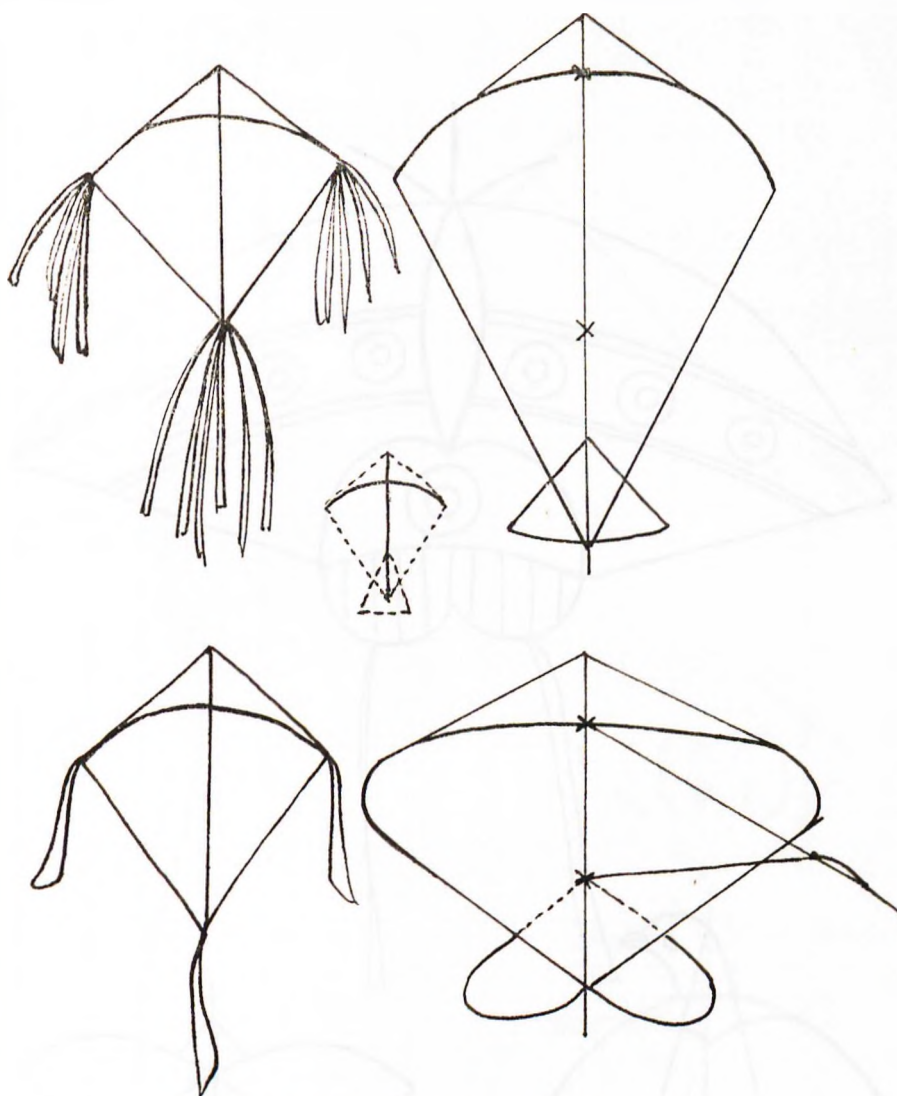



**Fig. 154 — Alguns tipos de *papagaios deltoides***

**De cima para baixo e da esquerda para a direita:**

**1 — *Fong chan* (風箏), que pode ter de 15 a 30 caudas**

**2 — *Leng lóc chi iu* (菱角紙鷂) *papagaio pião***

**3 — *Papagaio com três caudas***

**4 — *Papagaio malaio, ma lai chai* (馬拉仔) ou *tai má lai* (大馬拉)**

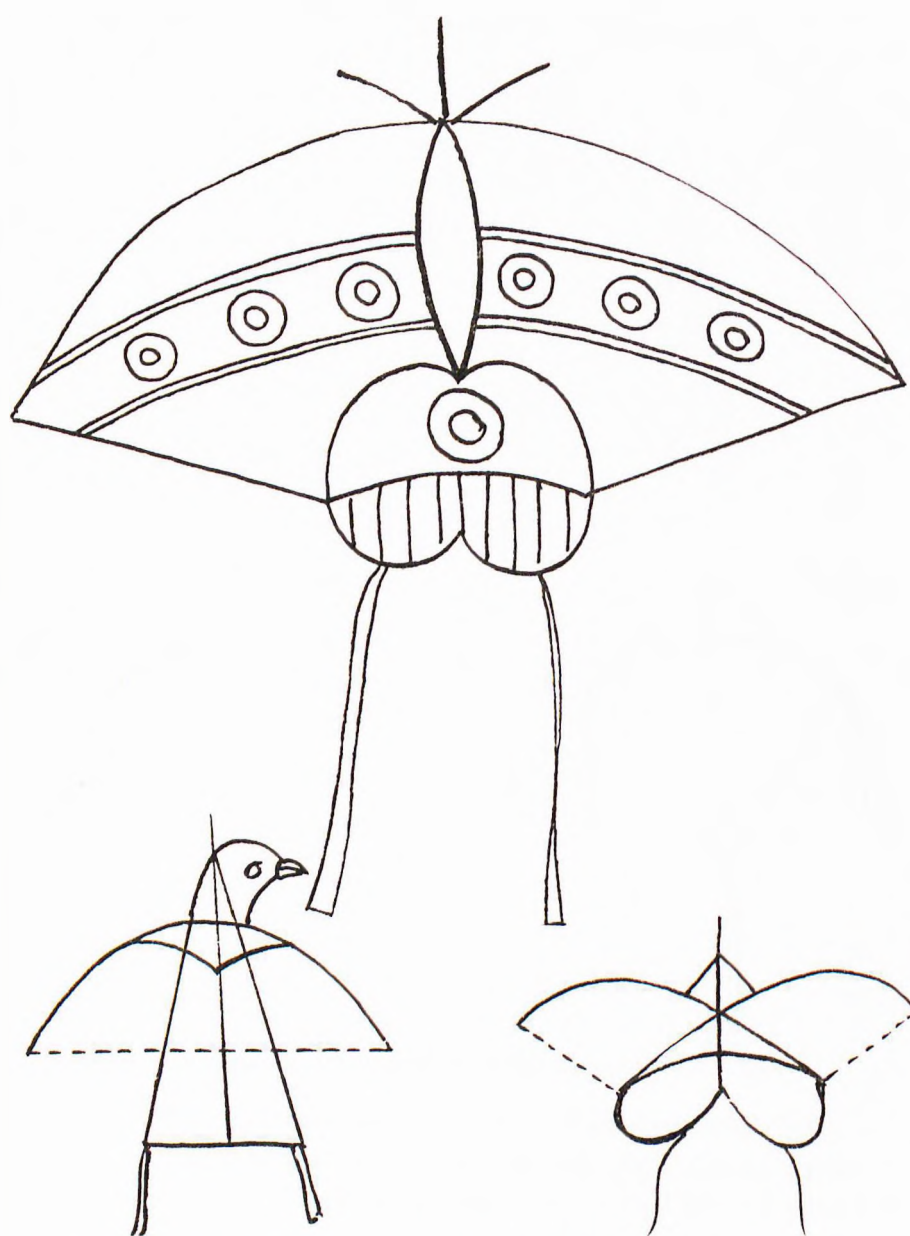



**Fig. 155 — Em cima:** ***Páng sá*** **(崩沙) —** ***borboleta***
**Em baixo:** ***Ngá ieng*** **(牙鷹) —** ***águia***

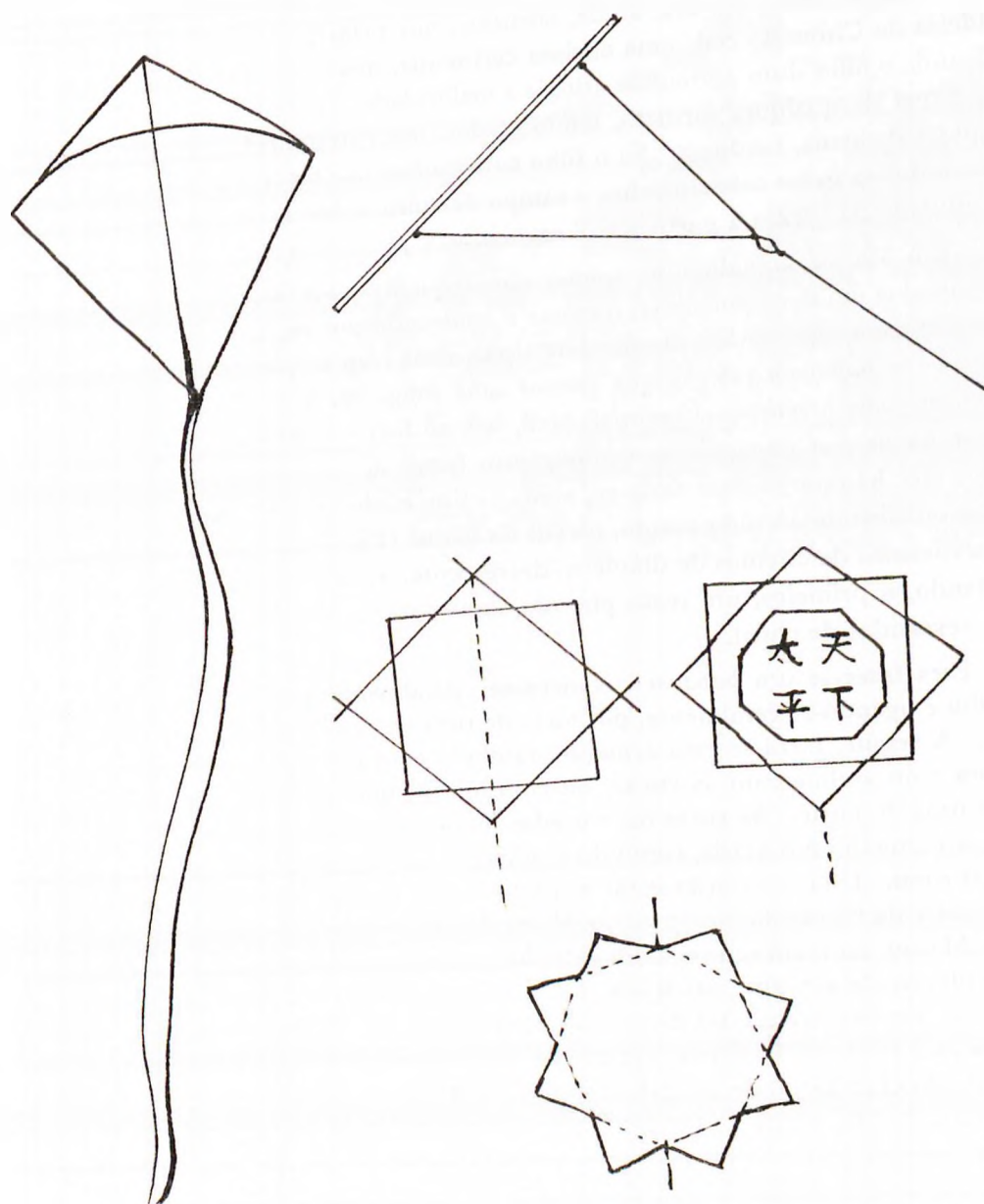



**Fig. 156 — *Papagaio rabicho* e *Papagaio estrela* ou *pat kuá* (八卦)**

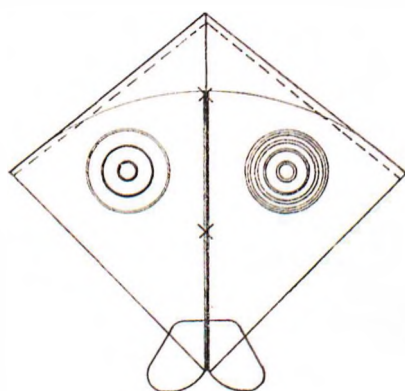
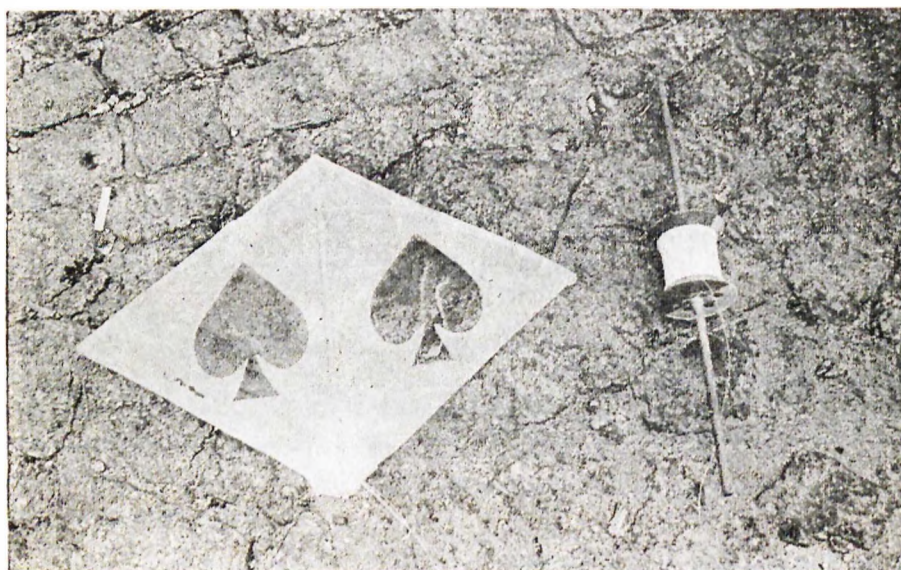



Fig. 158 — *Papagaio malaio* dos nossos dias. É de comparar a decoração deste papagaio com a decoração do tradicional *Wau* da Malásia. Às vezes, por simplificação, os *corações* transformam-se em *círculos* coloridos.

Depois de forrado o *papagaio*, prende-se-lhe a *tróia*, fio de cânhamo ou algodão, que, antigamente, parece ter sido em seda. A maneira de prender o fio, em Macau, é diferente da maneira tradicional da China do Norte, o que advoga a favor da influência estrangeira. Em Macau, de há muito que as crianças usam, para lançar os *papagaios*, o chamado *fio mezinha*. Este fio consiste no revestimento do fio normal com uma mistura glutinosa de cola de peixe ou pasta de *arroz pulú*, com vidro ou porcelana moída, dentro de um velho frasco, o que permite cortar, com facilidade, o fio do *papagaio* adversário durante as verdadeiras competições a que se entrega o rapazio. As crianças chinesas chamam ao *fio mezinha láp sin* (蠟線) e usam, para fazer a mistura gomosa, pó de vidro de lâmpada ou de garrafa-termos misturado com clara de ovo, ou, ainda, uma espécie de cola com *fan* (麪), *farinha*, *tau fan* (豆粉), *farinha de feijão* e *ngau pei kau* (牛皮膠), *cola animal*. Esta mistura é, geralmente, cozida, ao lume, numa lata arranjada na ocasião. Para untarem o fio de cola e de vidro, enrolam-no a uma árvore e, depois de o terem, assim, esticado, impregnam-no da mistura atrás referida, deixando-o a secar ([1]). Só depois disso o retiram para o voltarem a enrolar no rolo de bambu denominado *chi iu lôc* (紙鷂轆).

A competição de *papagaios* em Macau, que se baseia no poder cortante do *fio mezinha*, pode desenrolar-se de várias maneiras, sendo duas, porém, as mais frequentes :

1.ª — A chamada *kai chi iu* (戒紙鷂), que consiste em fazer-se subir, descer ou fugir cada *papagaio*, ao cruzar-se o próprio fio com um do adversário, até que um destes seja cortado pelo outro, desprendendo-se, assim, um dos *papagaios*.

2.ª — A chamada *tau téang* (兜釘), que consiste em fazer-se cair um *papagaio* que se encontra mais alto, sobre outro dum companheiro, fazendo deslizar, ràpidamente, o fio, daquele, sobre o do outro, por enrolamento muito rápido do *chi iu lôc* (紙鷂轆). O fio do *papagaio*, que se encontra a menor altura, partir-se-á inevitàvelmente, se for mais fraco.

Em certas ocasiões chegam a cruzar-se, no ar, cinco ou mais fios, de *papagaios* diferentes, tornando-se, nesse caso, a luta, mais emocionante, pois os contendores vão sendo, progressivamente, eliminados um a um. Antigos informadores asseguram que uma boa *luta de papagaios* podia durar, às vezes, um dia inteiro.

Frequentemente, nos nossos dias, as crianças executam em papel vulgar uma espécie de *papagaio* sem armação, que consiste apenas numa folha rectangular de papel, dobrada levemente em quatro partes para a arquear e nos extremos, da qual se prendem dois fios por meio de pequenos nós, fios que se unem a *um rolo de papagaios*. Estes brinquedos são conhecidos por *t'á pán* (打扮) (fig. 159, 3 e 4).

São os vulgares *papagaios deltóides* que servem de gáudio às crianças dos mais variados pontos da terra os que, ainda hoje, muitas chinesas idosas utilizam, escolhendo, de preferência, os que se apresentam coloridos de roxo e de vermelho, para

---

(1) Às vezes juntam à mistura, anilina geralmente vermelha, para colorir o fio.

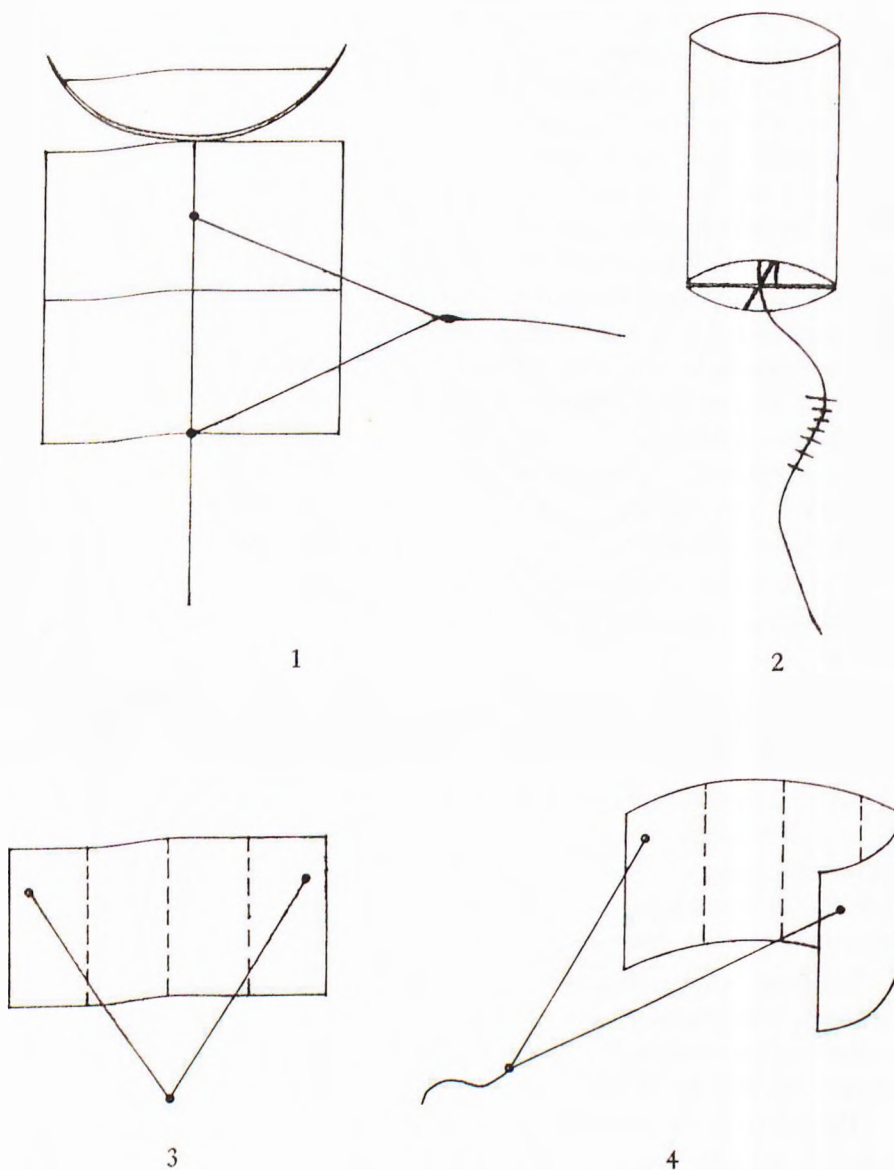



Fig. 159 — Diversos tipos de *papagaios* chineses

1 — *Fu Hón* (扶漢) Modelo antigo de *papagaio* da Dinastia *Hón* (漢);
2 — *Chü lôc* (轉樂) *papagaio lanterna*;
3 e 4 — *T'á pán* (打扮) *papagaio* simples feito com uma folha de papel e uma linha forte.

um antigo uso supersticioso. Este uso consiste em escreverem, ou pagarem a quem escreva [1], sobre um papel vermelho, aquilo que as desgosta, tal como doença própria ou de algum ente querido, melancolia, indiferença ou infidelidade conjugal ou outro qualquer *azar* que afecte a sua vida doméstica. Colam, a seguir, o papel, bem a meio do *papagaio*, *batem cabeça* a pedirem a protecção do Céu e lançam-no ao ar, desenrolando o fio que acabam por cortar, quando o *papagaio* já se encontrar suficientemente alto. Esta prática é chamada *chü wán* (轉運), *mudar de alma* no sentido de *mudar de vida*. Creem as anciãs que o *papagaio* levará, directamente, aos deuses, as suas preces. Em Pequim, *papagaios* e *chiquias* eram, dantes, brinquedos sazonais próprios da décima lua. Em Macau é, geralmente, no princípio do Verão ou nos fins da Primavera, quando, em dias calmosos, sopra, ao fim da tarde, uma ligeira brisa, que se começa a ver subir, na Cidade, os *papagaios* de papel chineses, lançados pelos rapazes, geralmentes ao longo das calçadas (Figs. 160 e 161).

Além dos *papagaios*, as crianças lançam, também, muitas vezes, nessa altura, grandes balões de papel, armados sobre bambus ou arame fino, com uma mecha de pano a arder, embebido em qualquer combustível. O ar quente faz subir estes balões luminosos, conhecidos, em Macau, por *kong meng tang* (孔明燈).

Também é costume fazerem-se lanternas cilíndricas a que geralmente se prendem fitas coloridas na base, fazendo-as subir, igualmente, por aquecimento do ar que as preenche. São as chamadas *chü lôc* (轉樂) (Fig. 159, 2).

## 3 — BRINQUEDOS EM PANO

As bonecas que parece serem tão velhas, como as mais velhas civilizações, eram, antigamente, feitas na China, em seda acolchoada e, primorosamente, decoradas, com bordados a fio de seda, ouro e prata. Nos nossos dias tal forma artesanal renasceu, no grande Império do Meio, aparecendo nos mercados de Macau e Hongkong, os mais variados brinquedos de formas tradicionais, feitos de acordo com esta tão antiga arte chinesa.

Aos bonequitos que rodeiam uma grande tangerina cujos gomos são assinalados por linhas repuxadas e que servem, impròpriamente, de agulheiros, vieram juntar-se outros, em certos casos muito trabalhosos.

Estes brinquedos não são, apenas, destinados às crianças, mas, também, muitos adultos os apreciam como talismãs, pelo simbolismo da sua forma, tendo sido, como o são ainda, acima de tudo, objectos dos mais lindos, usados para decoração. Estes bonequitos com a tangerina, ou cesto, parece estarem na origem do actual *izumeko* japonês. Este brinquedo reproduz uma figura segurando um descomunal cesto acolchoado que, primitivamente, se destinava a guardar recipientes com arroz cozido que, assim, se mantinha quente durante a estação fria. Gradualmente, este cesto veio a transformar-se, para se adaptar aos mais diversos fins, acabando por vir a ser usado como

(1) Nas arcadas do Largo do Senado há, sempre, homens e mulheres, abancados a mesinhas desmontáveis e que resolvem os problemas da escrita e da leitura aos raríssimos chineses iletrados.

**Fig. 160 — Um rapaz português do Liceu de Macau,**

**e um rapaz chinês, alunos lançando papagaios**

Fig. 161 — Duas fases de um lançamento de *papagaios*

berço, onde a criança encontrava o fofo e morno ambiente que lhe convinha, enquanto os pais trabalhavam. Parece que o *izumeko* dos nossos dias é uma miniatura desse berço, adoptado como um voto de longa prole. Por isso, é de admitir que outras figurinhas, em números auspiciosos, de cinco ou nove, tivessem vindo juntar-se a um primitivo elemento acabando o cesto por tranformar-se numa tangerina que, pela sua homofonia, acrescentava ao voto de longa prole, o voto de felicidade. A origem deste brinquedo, foi possìvelmente, na continental China do Norte, berço da civilização chinesa, onde o inverno é muito rigoroso.

Além deste tipo de brinquedos, reproduzindo figurinhas, outros há, ainda, que reproduzem frutos auspiciosos, tais como tangerinas, símbolos de ventura, pêssegos (Fig. 162) e cabaças, evocativos de longa vida, uvas e melancias a desejar longa prole, pelas suas numerosas sementes, esquilos, corças e sinos, a evocar prosperidade, e outros animais, como a carpa, símbolo de sucesso literário, o tigre, símbolo de força e de poder, o leão, a imitar os antigos leões, símbolos do próprio Buda e o dragão e a fénix, símbolos dos princípios masculino e feminino e, ainda, do Imperador e da Imperatriz. O grupo dos *oito cavalos célebres* também figura nestes brinquedos como símbolo de saúde e de vigor.

De colorido nem sempre suave, decorados com bordados e primorosas aplicações, estes brinquedos não gozam, actualmente, de grande popularidade talvez devido ao seu elevado preço e pequena duração.

Em algodão e, certamente, em seda, de há muito que numerosos brinquedos deste tipo têm sido confeccionados para as crianças, pelas pacientes avós, mães ou amas.

Supõe-se que as primeiras bonecas, delícia de todas as meninas, depois das universais e grosseiras estátuas feitas em pedra, em barro ou talhadas num tronco de árvore, foram feitas, na China, em seda acolchoada.

Como teriam surgido essas miniaturais reproduções humanas como brinquedos?

Elementos primitivos de culto, ou talismãs [1] que as crianças acarinharam? Aperfeiçoamento de figuras improvisadas pelas crianças na sua imperiosa necessidade de embalar uma boneca, fruto do seu instituto maternal?

## 4 — BRINQUEDOS EM MASSA DE FARINHA

Verdadeiro artista é o ancião que, em pasta de farinha cozida, aliada a um pouco de alúmen e colorida por anilinas, modela com extraordinária perícia e rapidez, apenas com o auxílio de uma fina espátula em osso e de uma pequena cunha de madeira, animais diversos e figuras célebres da mitologia chinesa. Essas figuras

---

(1) Na China do Norte era costume prender no rabicho dos cabelos das crianças, auspiciosas figuras recortadas em seda, que serviam de demonífugo no dia cinco da quinta lua. Esses recortes reproduziam pequenos tigres, cabaças e flores simbólicas, que se ligavam umas às outras com fios de seda colorida. Estes verdadeiros amuletos eram, também, suspensos nos berços contra os maus espíritos, causadores de doenças. Cabaças invertidas, recortadas em seda, ou em papel, eram, igualmente coladas, nessa data, para o mesmo fim, sobre as portas.

**Fig. 164 — Bonecos em massa de farinha (reproduções de figuras humanas)**

verdes e brancas, a lembrar vegetação aquática, cães amarelos fazendo pinos sobre flores vermelhas, *Kuán Kong* (關公), o *Deus da Guerra*, *Chai Tin Seng* (齊天聖), o *macaco transcendente* e pássaros multicolores de proporções delicadíssimas. (Figs. 163 e 164).

A técnica é muito simples, baseada na habilidade natural do artista. Exemplifiquemos com a execução dum pássaro: Sobre uma bola de massa de farinha não colorida vão-se colocando pequenos cilindros de cores diferentes, alternadas, prèviamente enrolados nas palmas das duas mãos. Fazendo rolar, de novo, o conjunto, obtém-se uma forma ovóide, que se vai, a pouco e pouco, transformando, ao fazê-la rodar, num longo fuso, com as várias cores dispostas em delicado arco-íris, de raios finíssimos. Dobrado ao meio este fuso, cujas pontas constituem as asas do pássaro, utilizando o polegar e o indicador da mão direita, o artista, com dois ou três toques finais, repuxa-lhe a cauda e o bico, modelando a cabeça da ave, e rematando-a com duas pequenas esferas pretas que vão constituir os olhos.

Fig. 166 — Reprodução dum vaso da dinastia *Meng* (明)
Fotografia cedida pelo Museu Nacional de Taipei (Formosa).

Fig. 167 — Reprodução parcial dum maquemono da Dinastia *Cheng* (清) — 7.º Ano de *Kin Long* (乾隆) — representando *um pacífico mercado do Ano Novo*

Fig. 168 — Reprodução parcial dum maquemono da Dinastia *Cheng* (清) — 7.º Ano de *Kin Long* (乾隆) — representando *um pacífico mercado do Ano Novo*

## 5 — BRINQUEDOS EM PASTA DE PAPEL

De há muito que, na China, se utiliza a pasta de papel, aliada ao gesso, para se fazerem brinquedos. As figuras mais populares nos nossos dias, executadas com este material, são brinquedos para mera recreação, no estilo dos ocidentais, reproduzindo cavalos e outros animais, bem como figuras variadas. Dos brinquedos tradicionais, feitos em pasta, o mais estimado pelas crianças e o mais popular, tanto na China como no Japão é o *sempre em pé*. No Japão, onde este brinquedo parece ter atingido maior popularidade do que na própria China, é conhecido por *Daruma*, nome de *Dharma*, um monge budista indiano, que se supõe ter vivido há cerca de 1 500 anos. Na sua última encarnação teria sido este *pou sat* (菩薩) o fundador da seita Zen do Budismo na China. Com este *bodhidharma* relaciona-se a famosa história do bonzo que se manteve, durante nove anos, em meditação, acocorado, e com o qual alguns autores relacionam, também, a popular *lenda do chá*. Considera ainda a lenda que tão longos anos de imobilidade reduziram, ao penitente, as próprias pernas, donde adveio o aspecto desta figura lastrada, esférica, na sua base.

Dantes, eram brinquedos deste tipo os mais populares no mercado, no oitavo dia da quarta lua, data em que às crianças se ofereciam, por tradição, brinquedos ([1]). Sendo esta data, um dos aniversários de *Çakyamuni*, é de crer que este brinquedo tivesse, nos velhos tempos, relação com as próprias cerimónias budistas. É muito possível que, na China, tivesse sido, a princípio, usado pelos budistas, como elemento de veneração, passando, depois, às crianças, que, imediatamente, o adoptaram pela sua qualidade de *nunca cair*. Dantes, o *sempre em pé*, era conhecido, na China, por *pat pai iong* (不擺翁), e, modernamente, por *tá pat tou* (打不倒). Este brinquedo que, progressivamente, veio a cair em desuso, embora nos fins do século passado tivesse gozado de grande popularidade, ressurgiu, ou, melhor, tentou ressurgir, há poucos anos, representado em pasta de papel, misturada com gesso, berrantemente colorido e envernizado, embora transformado pelas novas ideias em figuras do povo, feitas para o povo, sem qualquer significado tradicional.

Os *sempre em pé* encontram-se, hoje, espalhados pelos vários pontos da Terra. Imigrados, sofreram as mais diversas metamorfoses, que, em certos casos, lhes fizeram perder, completamente, todos os seus velhos traços originais.

A proveniência oriental destes brinquedos parece ter confirmação no nome por que era conhecido, ainda nos fins do século passado, em França, um brinquedo deste tipo, constituído por uma figura envergando uma espécie de cabaia, apoiada numa semi-esfera, lastrada na base. Este brinquedo era conhecido por *le poussah*, o que parece corresponder a uma adaptação do nome chinês *pou sat* (菩薩), equivalente ao *bodhisattva* do Budismo indiano.

Na China, os primeiros *tá pat tou* (打不倒) eram feitos em barro, passando, depois, a ser feitos em pasta de papel, à qual, nos nossos dias, se aliou o gesso. (Fig. 165).

---

(1) Cf. pág. 270.

## 6 — BRINQUEDOS EM MADEIRA E EM BAMBU

As andas, os cavalos de bambu e os piões, já referidos neste trabalho, são dos brinquedos mais comuns que se executam de há muito na China, tanto em bambu, como em madeira. Outros, porém, não menos curiosos e, também antigos, feitos nos mesmos materiais, chegaram até aos nossos dias, tais como os bonecos articulados, vulgarmente conhecidos por *marionetas*.

Filiados, ao que se supõe, nos teatros de sombras, as *marionetas* parece terem sido, na China, dos brinquedos mais estimados, tanto pelos rapazes como pelas meninas, tendo atingido o seu apogeu na Dinastia *Meng* (明). Em porcelanas azuis e brancas desta data, que figuram na riquíssima colecção do Museu de Taipei, podem ver-se crianças brincando com *marionetas* articuladas por fios pendentes de bambus (Fig. 166). Parece que os brinquedos vulgares nesta altura eram, apenas, figuras esculpidas em madeira, vestidas de pano, e cujos braços e pernas eram rudimentarmente, articulados.

Levadas, talvez, pelos espectáculos de *auto de pau* (1) (Fig. 167) as *marionetas* teriam passado ao Japão como tantas outras manifestações de arte popular, tendo, ali, adquirido um cunho próprio, dando lugar à espantosa manifestação artística que é o *bunrako* dos nossos dias. Supõe-se, hoje, também, que as primitivas bonecas articuladas, conhecidas, no Japão por *benta*, nome correspondente à designação chinesa (辦太人形) eram feitas em madeira de *paulownia* (2), *tong süi* (桐樹) ou *árvore da fénix*, tendo braços e pernas não articulados por fios, como as bonecas da dinastia *Meng* (明), mas ligados ao corpo por pedaços de algodão vermelho que lhes permitiam, assim, os movimentos. Estas *benta* supõe-se que entraram no Japão levadas de Kudara, uma das mais antigas regiões da Península Coreana (3), estando com elas relacionado um episódio romântico de que *benta* foi protagonista. Duma primitiva reprodução saudosista que lembra a história que, na China, se relaciona com o teatro de sombras, esta figura teria acabado por passar ao mundo das crianças. Aliás, este facto não é original. Quantas vezes os vendilhões criam figuras baseadas em histórias verdadeiras ou de ficção para atrair clientela!

## 7 — BRINQUEDOS EM ARAME

O nome chinês dos brinquedos em arame, *chün t'it sin* (串鐵線), *enfiar*, *ligar* ou *enlaçar arames*, reproduz, fielmente, a sua constituição.

A finalidade destes passatempos é fazer entrar ou sair, numa labiríntica figura em arame, uma peça qualquer, o que, muitas vezes, é operação extremamente complexa.

Feitos para chineses de todas as idades, os brinquedos em arame apresentam, em Macau, um diverso gradiante de complexidade.

Tais brinquedos, que se supõem originários da China, são conhecidos, também, em terras de Portugal Europeu, embora sob as suas formas mais simples. Foram

(1) Cf. pág. 62.
(2) Paulownia sp.
(3) Mizako Shishido — *The Folk Toys of Japan*, pág. 31.

descritos pelo Dr. Leite de Vasconcelos [1] sob o nome de *teimosa* (Alcácer do Sal) e por Augusto César Pires de Lima [2] sob o nome de *adivinhas*, em terras do Noroeste.

O mais antigo e o mais complicado destes brinquedos é o ***kau chi lin wan*** (九子連環). Esta expressão chinesa, que significa *nove peças ligadas*, é utilizada não só para nomear o brinquedo, mas também para designar um conjunto de nove peças de porcelana utilizadas para colocar acepipes ou especialidades do Ano Novo, que se oferecem aos hóspedes nessa data, para referir um conjunto numérico que serve de passatempo e de curiosidade pertencendo ao grupo dos *quadrados mágicos* [3] e, ainda, para designar um conjunto de pedras, que quase sempre leva à vitória, no jogo do *má chéok* (麻雀).

O antigo nome deste brinquedo, na China, era *lau kak chá* (留格渣), ***instrumento para distrair as visitas***, o que nos leva a crer que tenha sido, dantes, apenas usado pelos adultos, tendo destes passado, depois, às crianças. Na dinastia *Cheng* (清), pelo Ano Novo, exibiam-se, nas aldeias, bufarinheiros que provocavam a admiração dos circunstantes, desenvencilhando, em público, séries de anéis entrelaçados. No reinado de *Kin Long* (乾隆), eram, já, populares estes malabaristas, o que se comprova por reproduções em pinturas da época (Fig. 168). Certamente por isso, antigamente, havia delicados *kau tchi lin wan* (九子連環) em osso ou marfim, destinados ao entretenimento dos adultos das classes abastadas. [4]

**Fig. 169 — Procurando retirar uma ansa dum *labirinto* em arame**

(1) *História do Museu Etnológico* — Lisboa, 1915, pág. 392.

(2) *Jogos e Canções Infantis*, pág. 152.

(3) Quadrados divididos em pequenas parcelas numeradas, que somam sempre o mesmo número, qualquer que seja o sentido da adição. O nome de *mágicos* vem do seu antigo uso entre os egípcios.

(4) Excelente exercício de inteligência e sagacidade e, ainda, um óptimo passatempo, teria sido adoptado com entusiasmo pelos letrados que, nos seus banquetes e recepções, proporcionariam, assim, aos seus convivas, um entretenimento capaz de os ocupar longas horas, permitindo-lhes evidenciar os seus dotes de espírito.

Alguns chineses supõem que a configuração dos *kau tchi lin wan* (九子連環) dos nossos dias seja inspirada numa antiga arma branca de segredo, semelhante ao *ün pin* (軟鞭) conservada, ainda hoje, pelas Associações Desportivas, onde se cultiva a luta livre tradicional da Escola de *Siu Lam* (少林). Teria sido, segundo se crê, com base neste brinquedo, que a fértil imaginação dos chineses criou a gama de brinquedos em arame que, hoje, por poucos avos, se podem adquirir.

Actualmente, em Macau, apenas um ancião se dedica à paciente confecção e venda de brinquedos deste tipo, destinados, sobretudo, às crianças que neles concentram, muitas vezes, longas horas de atenção. (Fig. 169).

De apelido *Mak* (麥), *Mak Man* (麥文) é o seu nome, este ignorado artista reside no *Chéok Chai Ün* (雀仔園), no n.º 24 da *Rua da Mitra*. Não tem família e vive ali com outros cules e vendilhões, igualmente emigrados ou refugiados doutros pontos da China.

*Mak Man* (麥文) veio de Cantão, onde aprendeu esta hoje invulgar e quase perdida arte, que era, ali, outrora, muito popular. Alguns dos brinquedos que este artista bastante culto produz, são muito simples, e de sua invenção, reproduzindo objectos do conhecimento comum das crianças, tais como bicicletas, animais e armas de guerra, a par de outros modelos mais complexos a evocar antigos símbolos, tais como o *Kó sam kuan* (過三關,) *ultrapassando três barreiras*, o *tei móng* (地網), *labirinto terrestre* e *a alabarda de Kuan Kong* (關公) que se referem a factos históricos ou a concepções filosóficas ou da cosmogonia chinesas. (Fig. 170).

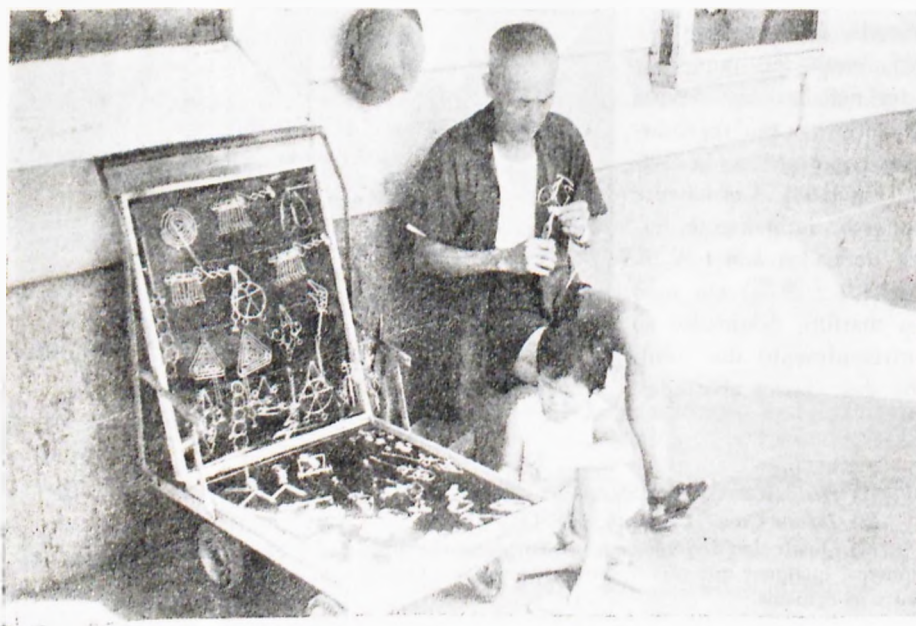



**Fig. 170 — Mestre *Mak Man* (麥文) realizando alguns brinquedos em arame**

### *Kau chi lin wan* (九子連環)

Este brinquedo parece ser com já se disse, uma reprodução do primitivo modelo de que vieram, depois, a derivar todos os outros. Eram deste tipo (Fig. 171) os *lau kák ch'á* (留格渣) dos antigos letrados.

Com o *kau chi lin wan* (九子連環) relaciona-se uma antiga lenda que atribui a sua invenção ao famoso herói *Hóng Meng* (康明) (181–234 d.C.)([1]). Este famoso e intrépido guerreiro, teria executado o primeiro brinquedo deste tipo para que sua mulher, entretendo-se a desarmá-lo, esquecesse os perigos que ele corria na guerra, passando assim mais ràpidamente o tempo de longa espera. Diz, ainda, a lenda, que ao regressar da guerra, *Hóng Meng* (康明) encontrou a esposa ainda entretida a desenfiar os últimos anéis do complexo passatempo que, para ela, criara. Esta história faz lembrar a mediterrânica Penélope e o seu célebre fio.

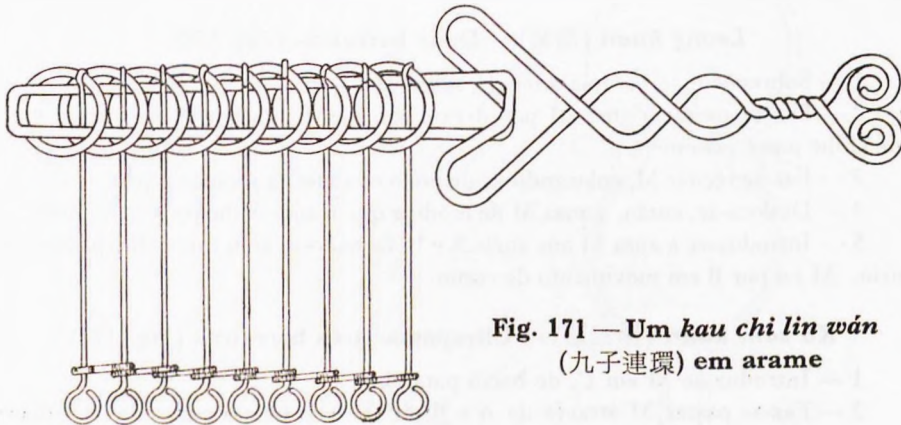



**Fig. 171 — Um *kau chi lin wán* (九子連環) em arame**

O *kau chi lin wan* (九子連環) que a figura 171 representa pode armar-se e desarmar-se efectuando os movimentos indicados no esquema seguinte:

| 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 |

| 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 9 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 |

| 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 |

| 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 8 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 |

| 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 上 | 上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 7 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 6 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 |

| 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 | 下 | 上 | 下 | 上 | 下 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 |  | 1 |  | 1 |  | 3 | 1 |  | 1 | 1 |  | 1 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 |

(1) Chinese Readers' Manual n.º 88.

Neste esquema *Seong* (上) significa *para cima* e corresponde a fazer-se passar o anel, ou anéis, cujos números, são indicados, pelo meio da ansa de arame, de baixo para cima. *Há* (下) significa *para baixo* e corresponde, exactamente, ao movimento contrário.

No Japão são muito populares, ainda hoje, brinquedos deste tipo dos quais o mais engenhoso é o *chiye no wa*, em chinês conhecido por (智慧之輪) e que é constituído por dez anéis entrelaçados. Duma maneira geral o nome dado no Japão a estes brinquedos é precisamente equivalente à expressão *lau kak ch'a* (留格渣) — *ryon kaik tjyo — instrumento para entreter os hóspedes* (1), o que nos leva a admitir a sua origem chinesa.

**Leong kuan (兩關) — Duas barreiras (Fig. 172)**

1 — Sobrepõem-se os dois anéis (I sobre II).

2 — Faz-se passar a ansa M por dentro do anel B; fazendo-se a seguir com que C lhe passe pelo meio.

3 — Faz-se recuar M, colocando-se de novo os anéis na posição inicial.

4 — Desloca-se, então, a ansa M de modo a que o anel A lhe passe pelo meio.

5 — Introduz-se a ansa M nos anéis A e B, fazendo-se com que C lhe passe pelo meio. M sai por B em movimento de recuo.

**Kó sám kuan (過三關) — Ultrapassar três barreiras (Fig. 173)**

1 — Introduz-se M em C, de baixo para cima.

2 — Faz-se passar M através de A e B, de forma a ficar a ponta de M enfiada em C, colocada entre B e B'.

3 — Introduz-se, então, M em diagonal no arco B', passando a ponta através de A', de cima para baixo, ficando no ponto D.

4 — Desloca-se M através de C, A e B, que lhe passam pelo interior.

5 — Introduz-se M em B', fazendo-se-lhe passar A' pelo meio, de baixo para cima. Sai

**Sâi kuan (四關) — Quatro barreiras (Fig. 174)**

1 — Introduz-se M em D fazendo-se-lhe passar pelo meio A e B, de cima para baixo.

2 — Faz-se entrar M em B, passando A de baixo para cima.

3 — C passa pelo meio de M.

4 — Faz-se passar a ponta de M pelo meio de C e pelo meio de B, atravessando A, de cima para baixo.

5 — B e A passam pelo meio de M.

6 — D passa pelo meio de M e introduz-se a ponta em C.

7 — M passa através de A e B de cima para baixo, passando, como é óbvio, A e B pelo meio de M.

8 — Introduz-se de novo a ponta de M em B, passando-lhe A pelo meio.

9 — M ultrapassa C e sai por A.

---

(1) Stewart Culin — *Games of the Orient*, Tokyo, 1960, pág. 31

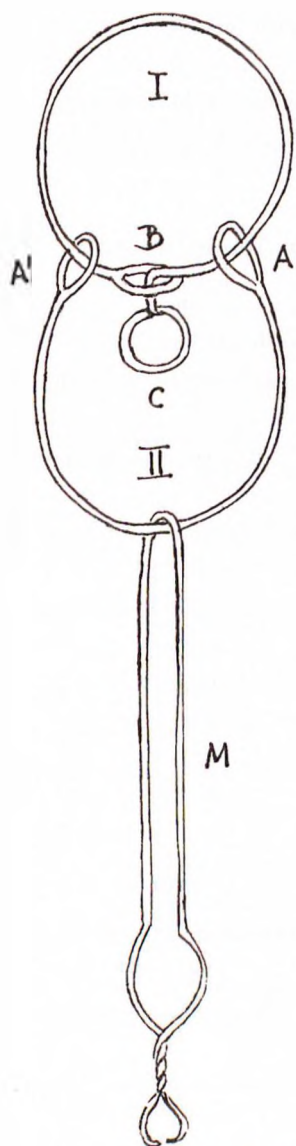



Fig. 172 — *Duas barreiras*

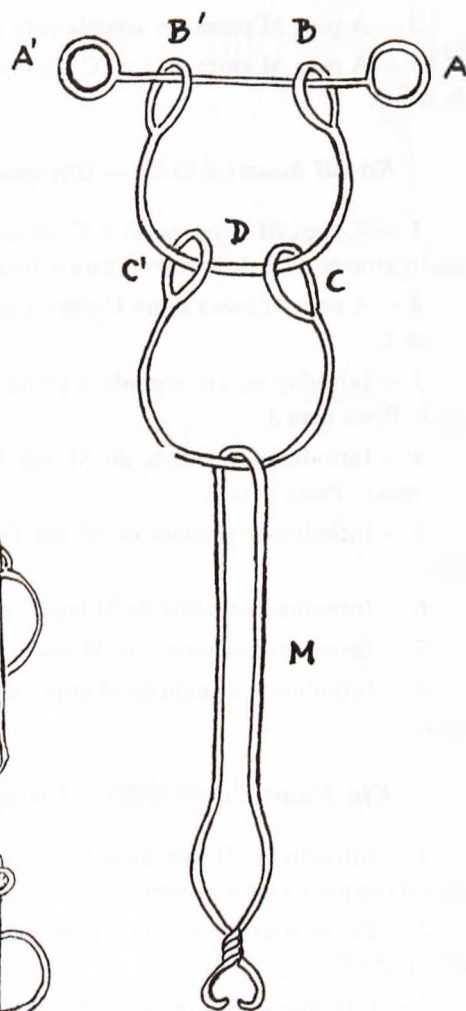



Fig. 173 — *Ultrapassar três barreiras*

### *Fôk sü* (蝠鼠) — Morcego (Fig. 175)

1 — A peça M entra no anel E e contorna a ansa D. Faz-se entrar M, a seguir, em C e em B, contornando A da esquerda para a direita e ficando em 1.

2 — A peça M contorna E, D e C, que lhe passam pelo meio e entra em B de baixo para cima.

3 — A peça M passa em seguida pela ansa A e fica na *cabeça* do brinquedo.

4 — A peça M entra no anel C e no anel B, contornando A. Sai por 4 através de B e C.

### *Kó sâi kuan* (過四關) — Ultrapassar quatro barreiras (Fig 176)

1 — A peça M entra em E e C, da esquerda para a direita. Passa por B e, a seguir, através de A da esquerda para a direita ficando entre B e C, em 1.

2 — A peça M passa sobre C mete a ponta em B 2 e passa através de A, ficando em 2.

3 — Introduz-se, em seguida, a ponta de M em D' e B, passando-lhe A pelo meio. Passa para 3.

4 — Introduz-se a ponta de M em E' D' C' e B fazendo-se-lhe passar A pelo meio. Passa para 4.

5 — Introduz-se a ponta de M em D', C' e B, fazendo-se-lhe passar A pelo meio.

6 — Introduz-se a ponta de M em C' e B, fazendo-se-lhe passar A pelo meio.

7 — Introduz-se a ponta de M em B, fazendo-se-lhe passar A pelo meio.

8 — Introduz-se a ponta de M em C' e B faz-se-lhe passar A pelo meio. A peça M sai.

### *Kin Kuan Ün* (乾坤圓) — Círculo Kin Kuan (乾坤) (Fig. 177)

1 — Introduz-se M nos anéis 1, 2, 5, 6, 9, 10 e 15, fazendo-lhe passar 16 pelo meio, da esquerda para a direita.

2 — Faz-se passar o 6.º anel pelo meio da peça M, que continua enfiada nos anéis 1, 2 e 5.

3 — Introduz-se M nos anéis 9, 10 e 15, fazendo-lhe passar o 16.º anel pelo meio, da direita para a esquerda.

4 — Introduz-se M em 1, 5, 9, 10 e 15, fazendo-lhe de novo passar pelo meio o 16.º anel, mas desta vez, da esquerda para a direita.

5 — Introduz-se M nos anéis 5, 6, 9, 10 e 15, fazendo-lhe de novo passar o 16.º anel pelo meio, da direita para a esquerda.

6 — Faz-se passar M através de todos os anéis saindo com movimento de recuo.

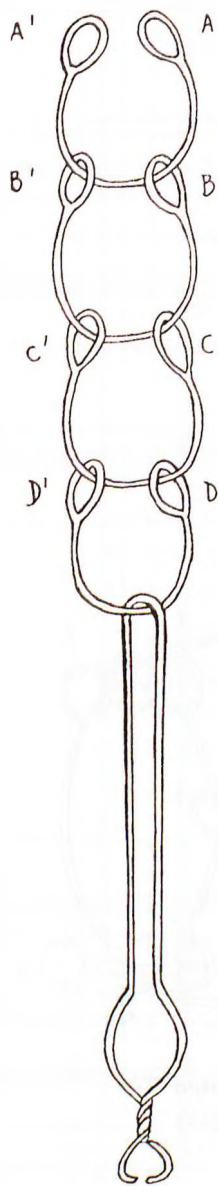



Fig. 174 — *Quatro barreiras*

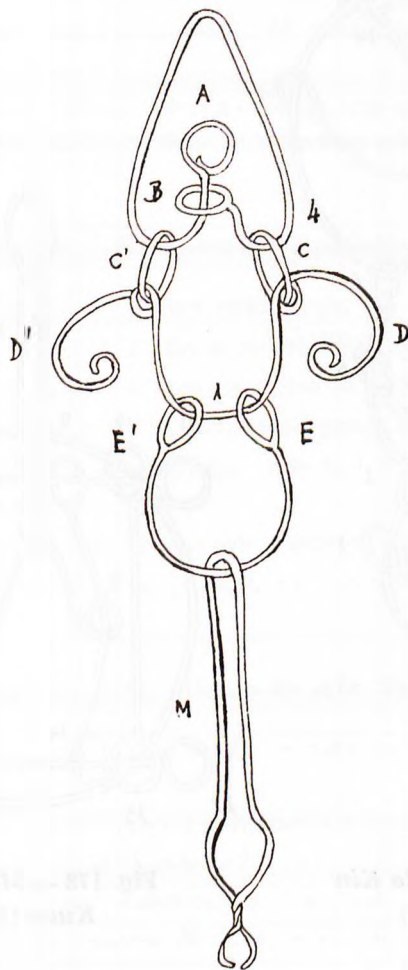



Fig. 175 — *Morcego*

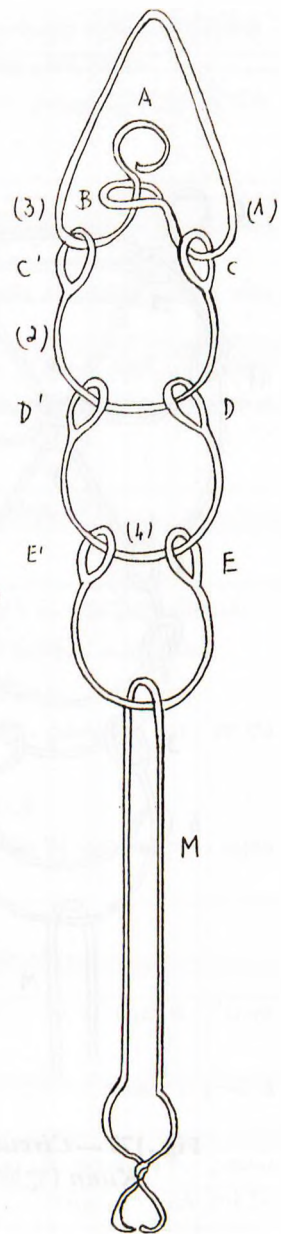



Fig. 176 — *Ultrapassar quatro barreiras*

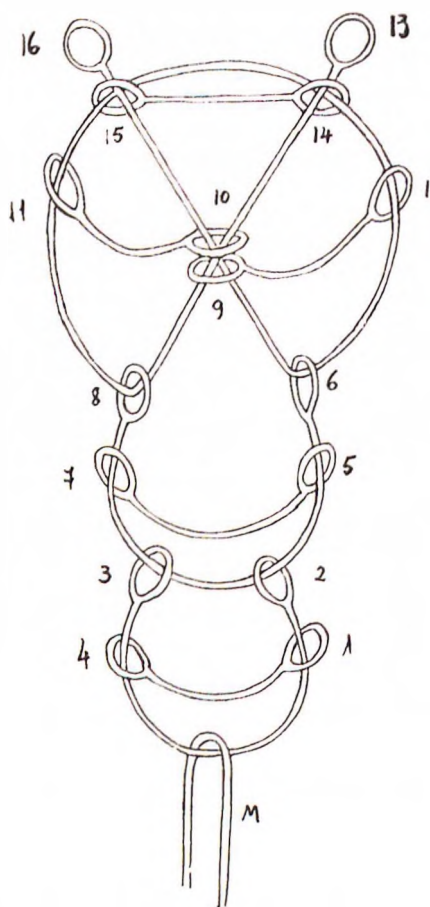



**Fig. 177 — *Circulo Kin Kuan*** (乾坤)

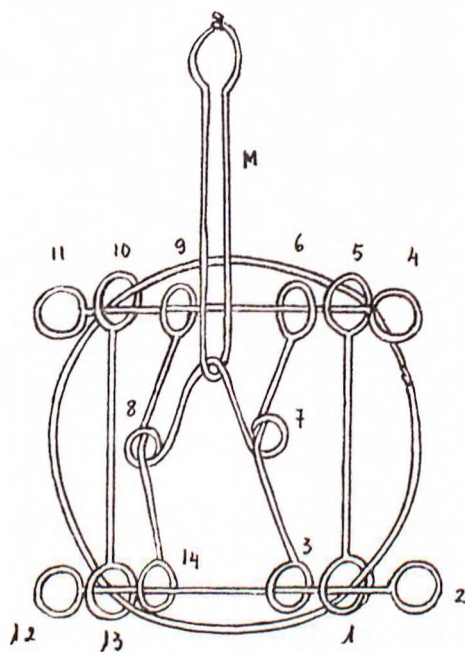



**Fig. 178 — *Manga Kin Kuan*** (乾坤)

### *Kin Kuan chau* (乾坤袖) — Manga Kin Kuan [1] (Fig. 178)

1 — Introduz-se a peça M nos anéis 9 e 10 e faz-se atravessar o conjunto sobre o anel 11, que lhe passa pelo meio, num movimento de cima para baixo.

2 — M passa através do círculo de arame desde 9 até 6, passando-lhe o anel 6 pelo meio.

3 — M entra no anel 5 e passa sobre o 4.

4 — M corre ao longo do círculo, de 5 até 1, passando-lhe o anel 1 pelo meio, até ao anel 3.

5 — Faz-se passar o anel 3 pelo meio de M, percorrendo, a seguir, todo o círculo até ao anel 14.

6 — Aí, com a ponta voltada para o anel 3, introduz-se M neste anel e também no anel 1, passando através destes dois, de baixo para cima. Sai, passando sobre o anel 13.

### *Chéok long* (雀籠) — Gaiola de pássaro (Fig. 179)

1 — A peça M contorna o conjunto desde A até 6.

2 — Introduz-se M no anel 2 e faz-se passar através de 1 de trás para diante.

3 — Mete-se M nos anéis 3 e 2 e passa através de 1 em sentido contrário.

4 — Mete-se M nos anéis 4, 3 e 2, voltando a passar sobre 1.

5 — Mete-se M ao mesmo tempo nos anéis 5, 4, 3 e 2, passando através do anel 1 em movimento de recúo.

6 — M fica em x e daí faz-se passar para o meio do anel 6.

7 — Fazem-se passar os anéis 6, 5, 4, 3, 2 e 1 através de M que sai pelo meio do anel 6.

### *Sau chi* (手指) — Dedos da mão (Fig. 180)

1 — Da esquerda para a direita introduz-se o *dedo* médio M no anel B e faz-se passar através da ansa C.

2 — Desloca-se a *mão* ao longo do primeiro arco, fazendo-se passar o anel A pelo meio do *dedo* médio M até à posição 1.

3 — Introduz-se, a seguir, o *dedo* médio M nos anéis A e B, fazendo-lhe passar o *gancho* C pelo meio, movendo-se M da esquerda para a direita. O *dedo* médio sai por B.

---

(1) Esta frase, metáfora que traduz em linguagem erudita a noção de ambiguidade, é, neste caso, uma alusão aos dois trajos característicos dos dois ramos nobiliáricos da velha China: o civil e o militar. Alguns antigos generais chineses eram ao mesmo tempo guerreiros e magistrados, donde o significado metafórico da expressão.

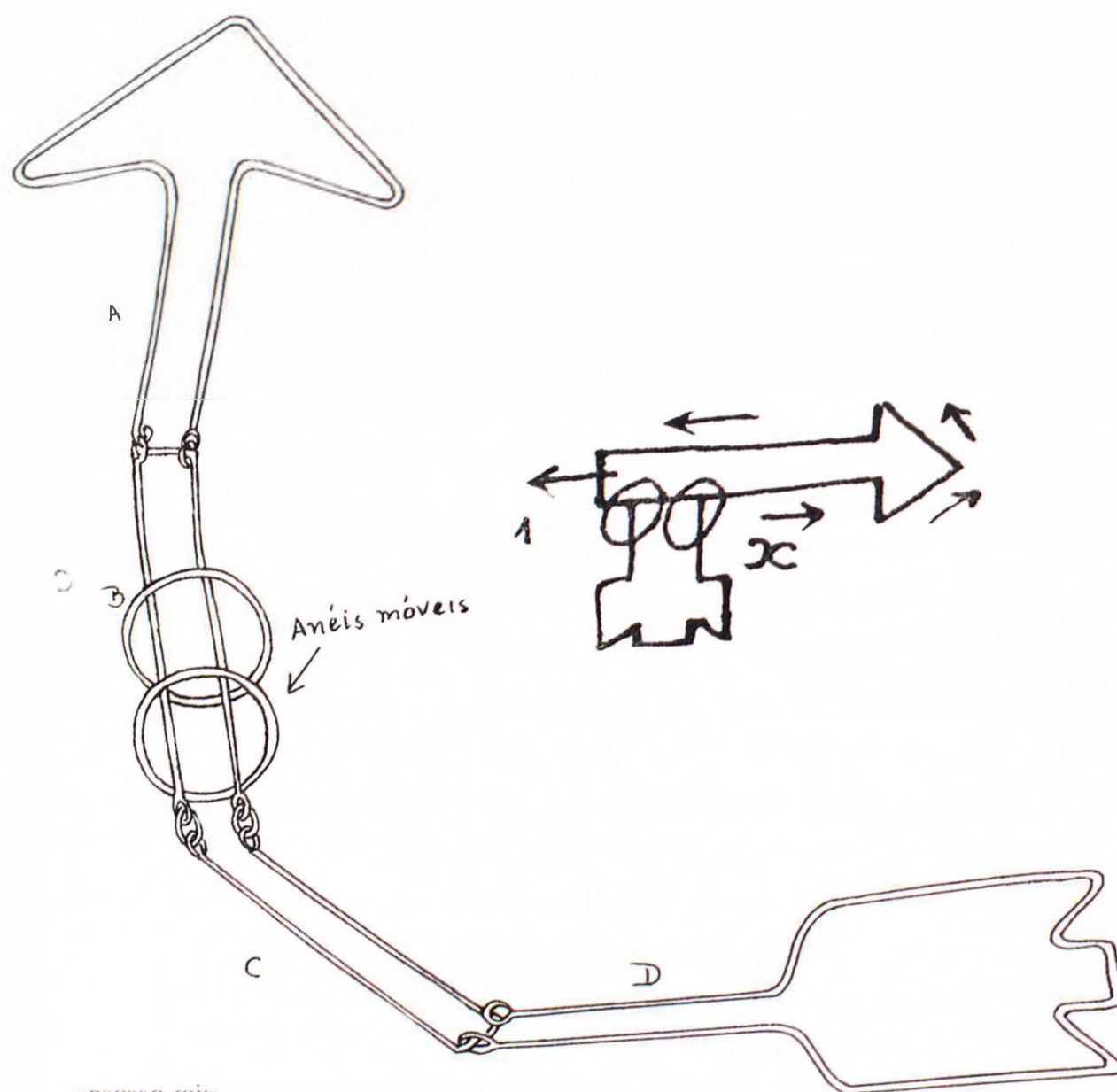



**Fig. 182 — Flecha**

### *Ü* (魚) — Peixe 1.ª Forma — *com anel* — (Fig. 183)

Este brinquedo é dos mais simples destinando-se às crianças mais novinhas.

Bastam dois movimentos para *libertar o peixe*.

1 — Faz-se passar a ansa M pelo anel A, fazendo com que B lhe passe pelo meio, de baixo para cima.

2 — Faz-se de novo recuar a ansa M ao longo de A por onde sai.

**2.ª Forma — *com hélice* — (Fig. 184)**

1 — Faz-se deslocar a hélice ao longo da *cauda do peixe* até se conseguir introduzir a ansa M na primeira espira $x_1$. O *peixe* fica, assim, de cauda para cima.

2 — Introduz-se a ansa M no anel A, fazendo-se passar a hélice pelo meio dela, da direita para a esquerda, passando o anel A pelo seu interior.

3 — Introduz-se a ansa no anel A, fazendo-se com que ela passe através da hélice, da esquerda para a direita.

4 — A hélice sai pelo anel A em movimento de recuo.

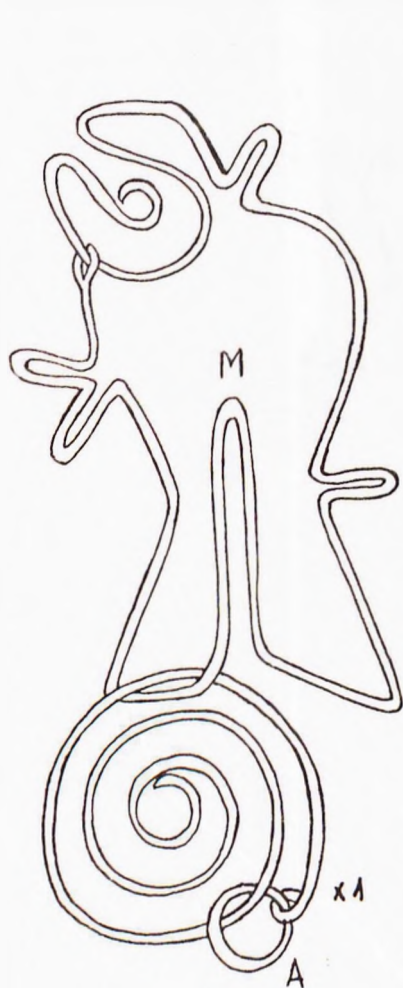



Fig. 183 — *Peixe (1.ª forma)*

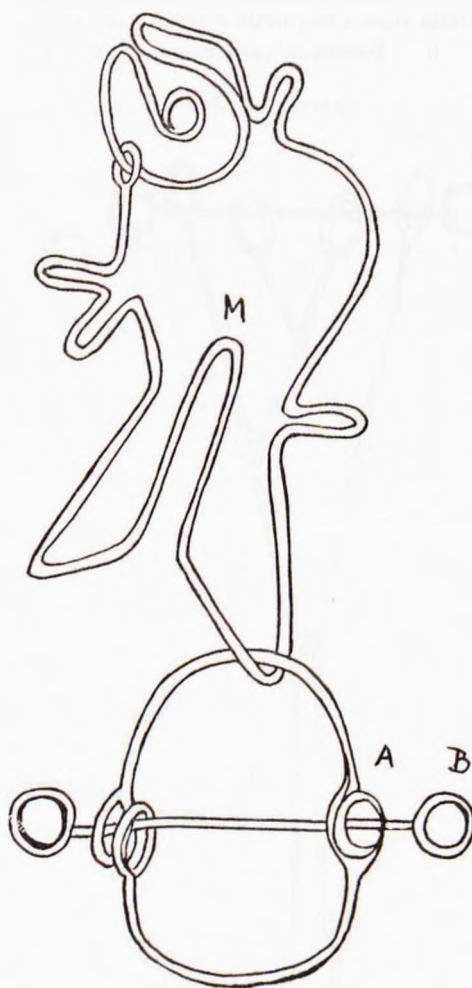



Fig. 184 — *Peixe (2.ª forma)*

## *Tin Kai* (田雞) — Rã (Fig. 185)

**1.ª Forma** (Fig. 185):

Para fazer sair a peça M do conjunto, procede-se a uma série de movimentos semelhantes aos do *Kou Sám Kuan* (過三關) ***ultrapassar três barreiras***, atrás descrito.

1 — Faz-se passar A pelo meio de M até 1.

2 — Em 1, introduz-se a ponta da ansa M no anel F e de baixo para cima, faz-se passar G que a atravessa pelo meio.

3 — M passa F e E.

4 — Passando por dentro dos dois anéis E e F da direita para a esquerda, faz-se com que M vá ultrapassar G. Fica no ponto 2.

5 — Passa a seguir por dentro dos três anéis D, E e F, ao mesmo tempo, da direita para a esquerda e volta a ultrapassar G.

6 — Fazem-se passar os anéis C e B pelo meio de M, que sai deste modo.

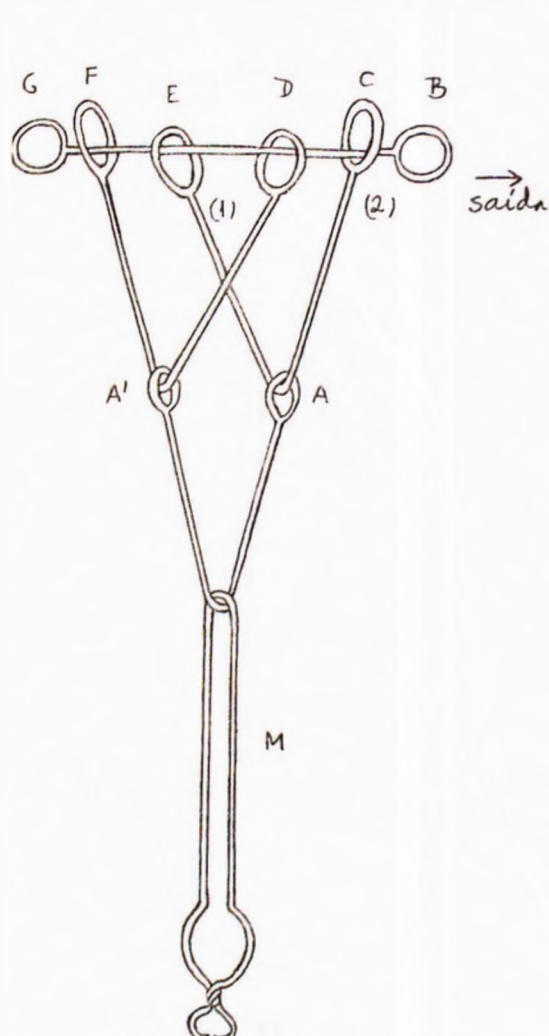



Fig. 185 — *Rã*

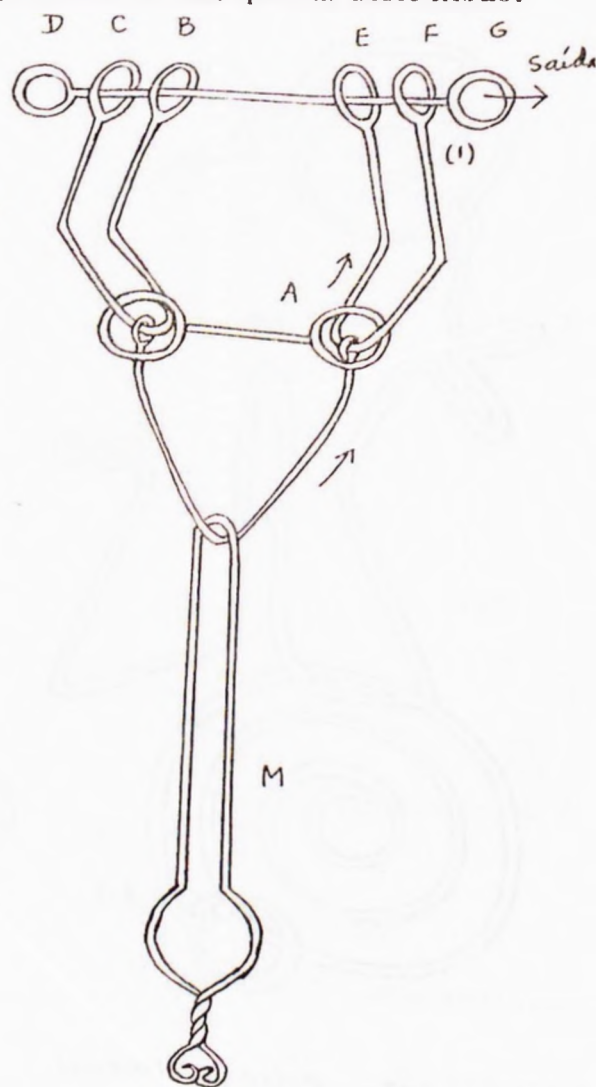



Fig. 186 — *Rã*

**2.ª Forma** (Fig. 186)

1 — Faz-se subir a ansa M ao longo do primeiro segmento, da direita para a esquerda.

2 — Introduz-se M nos anéis A, B e C, passando através de D, de cima parbaixo.

3 — Introduz-se novamente a ansa M em A, E, B e C, fazendo-se passar D pelo meio dela. A ansa M fica em 1.

4 — Larga-se o anel A e mete-se finalmente M em E, B e C, fazendo-se novamente D passar-lhe pelo meio. A ansa M sai pelo anel G, passando pelo meio de todos os outros anéis.

### *Kuán Kong Tou* (關公刀) — Alabarda de Kuan Kong (1)

**1.ª Forma: *Simples*** (Fig. 186)

1 — Faz-se deslocar a ansa M ao longo do cabo da *alabarda*, passando por fora da argola, da esquerda para a direita e ficando a argola B no meio e em posição vertical.

2 — Introduz-se, em seguida, a ansa M na argola B e faz-se passar pelas *sete estrelas* C, da direita para a esquerda. Sai.

Para voltar a introduzir-se a peça M no conjunto procede-se de maneira contrária:

1 — Obliquamente, introduz-se M, de fora para dentro, na argola e faz-se passar pelas *sete estrelas* C da esquerda para a direita.

2 — Faz-se passar, a seguir, M por fora da argola, da direita para a esquerda, com a ponta para baixo, ficando a argola entre a ansa e as *sete estrelas* C.

**2.ª Forma: *Com espiras*** (Fig. 187)

Para retirar a peça M procede-se de forma idêntica à que se seguiu no modelo anterior.

A única diferença consiste em ter de se fazer passar M através das espiras E, x1 até x2. Para isso, imprimem-se a M movimentos simples de rotação e de translacção de simultâneos, de espira para espira.

---

(1) *Kuán Kong* (關公) é uma figara muito popular entre os chineses.

Herói da História da China, viveu no período dos «Três Estados», tendo vindo a fazer parte das divin dades que os chineses veneram e aliás das que lhes é mais querida.

É considerado patrono dos guerreiros e duma maneira geral dos militares e também dos literatos.

É por isso que este brinquedo é dos que mais se rendiam, não só pela sua popularidade, mas também pelo seu simbolismo.

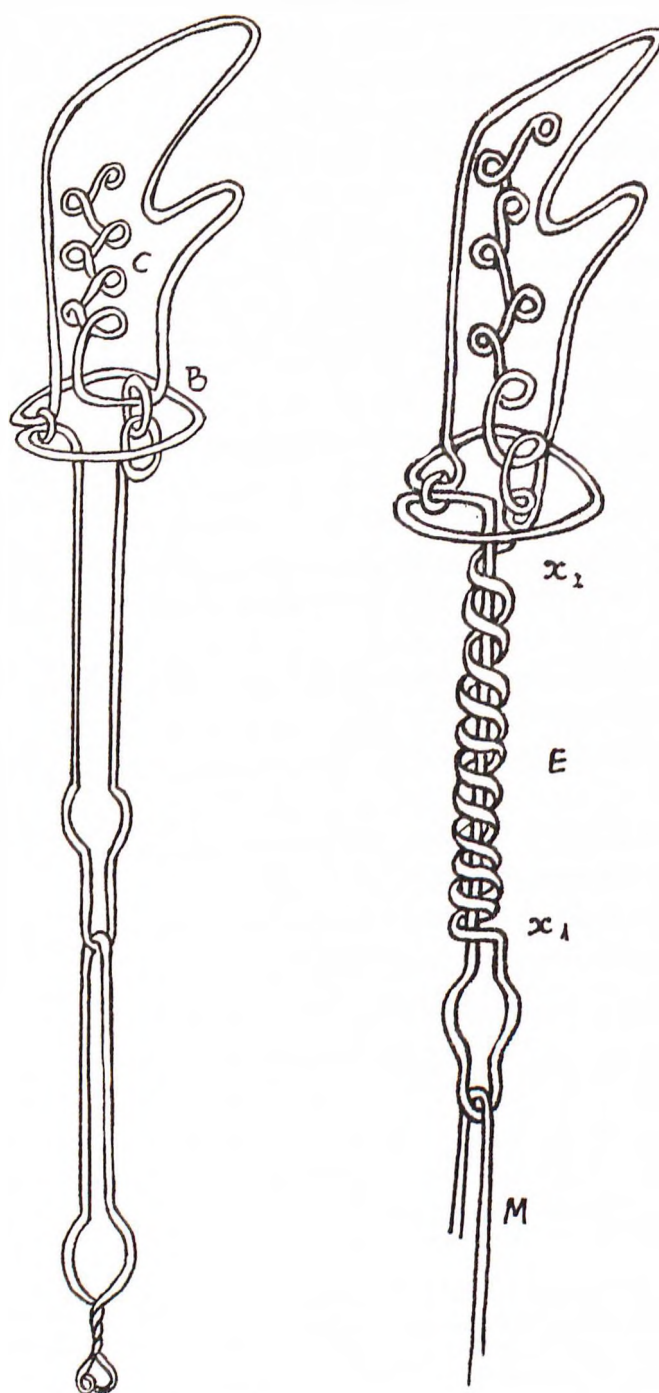



**Fig. 187 — *Alabarda de Kuan Kong***

### Laço (Fig. 188)

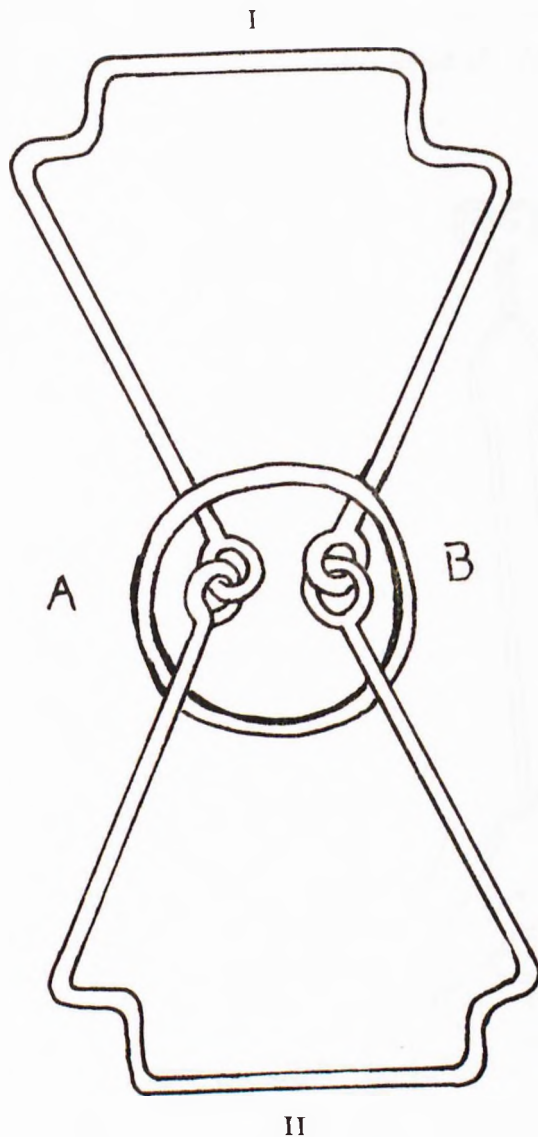



Fig. 188 — *Laço*

O objectivo deste brinquedo consiste em retirar dele o anel central.

O *segredo* consiste em dobrar-se a laçada, fazendo coincidir I com II, pegando-se apenas numa das suas pontas durante todos os movimentos tendentes a retirar o anel e que são os seguintes:

1.º — Dobram-se as duas pontas que se sobrepõem.

2.º — Faz-se passar o anel entre A e B.

3.º — Faz-se descer o anel ao longo do corpo da laçada, saindo pelo meio, por entre A e B.

*Ngá ieng* (牙鷹) — **Milhafre (Fig. 189)**

1 — Faz-se deslocar M ao longo da *asa do cesto* até B, passando-lhe A pelo meio.

2 — A ansa M entra verticalmente, de baixo para cima, no anel B, passando sobre C da direita para a esquerda.

Sai por B de cima para baixo.

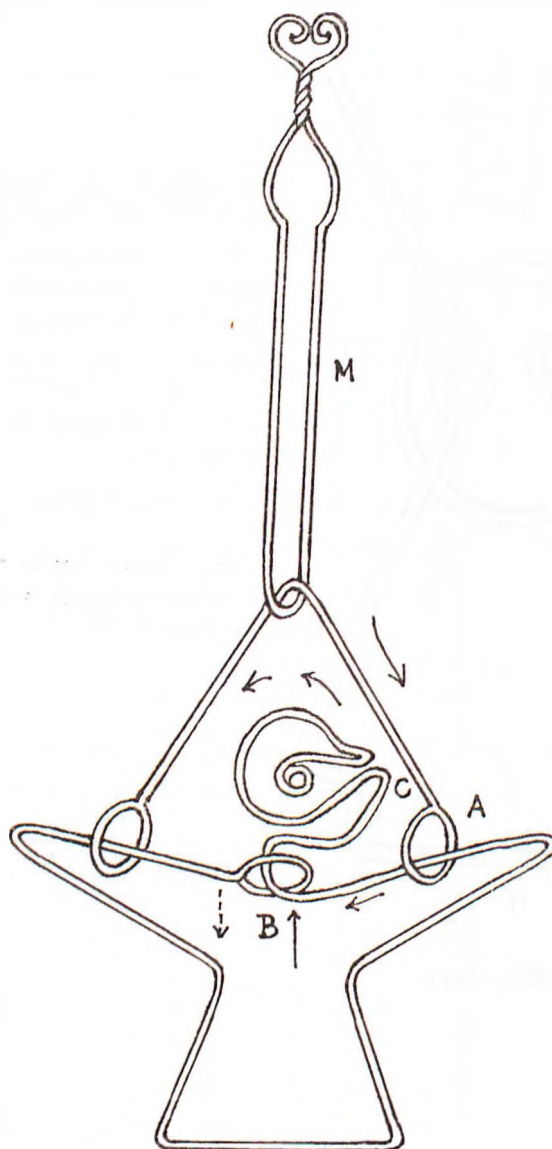



**Fig. 189** — ***Milhafre***

**_Sâi Kuan Kau_ (四關扣) — Cadeado de quatro obstáculos (Fig. 190)**

Este brinquedo é dos mais simples, consistindo em procurar retirar-se o anel A do conjunto. Para isso basta fazer-se o anel A contornar as espiras E, uma a uma, saindo directamente, pela argola B que lhe passa pelo meio.

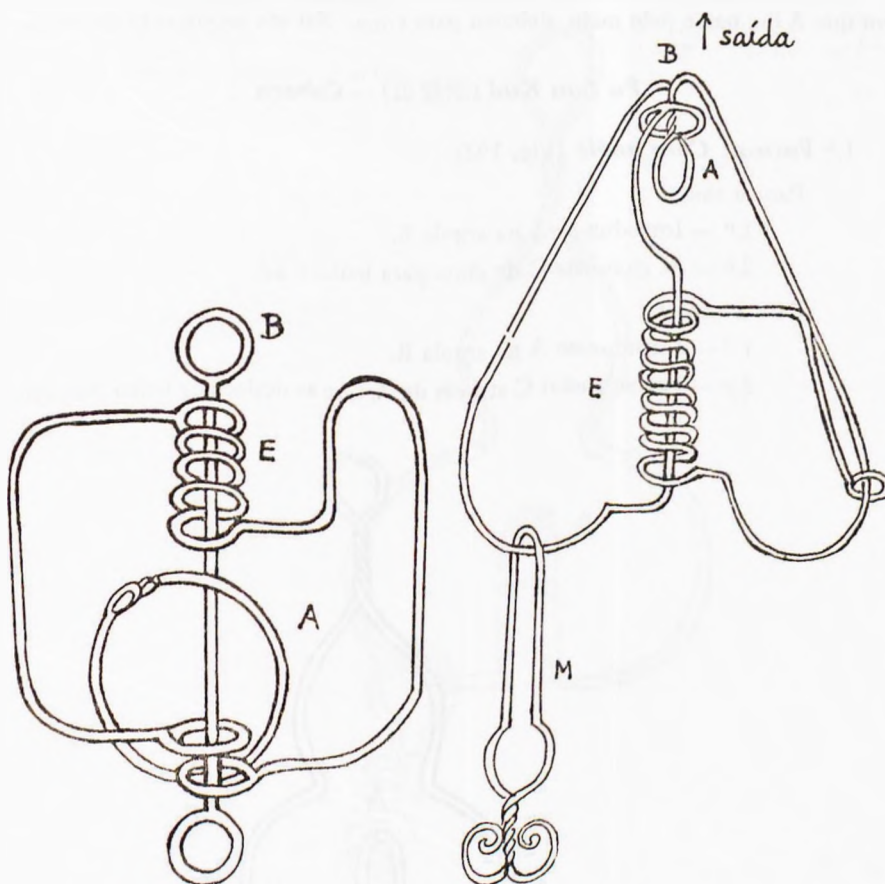



**Fig. 190 — _Cadeado_**    **Fig. 191 — _Gaiola de rato_**

### *Lou Sü Long* (老鼠籠) — Gaiola de rato (Fig. 191)

1.º — Faz-se com que a ansa M contorne as espiras E, uma a uma, em movimento de rotação, da direita para a esquerda.

2.º — M ultrapassa os anéis A e B que lhe devem passar pelo meio e fica sobre o arame torcido no topo superior.

3.º — De fora para dentro, verticalmente, introduz-se M, no anel B, e faz-se com que A lhe passe pelo meio, debaixo para cima. Sai em movimento de recúo.

### *Fu Lou Kuá* (葫蘆瓜) — Cabaça

1.ª **Forma:** ***Com anéis*** (Fig. 192)

Para a saída:

1.º — Introduz-se A na argola B.

2.º — M contorna C de cima para baixo e sai.

Para a entrada:

1.º — Introduz-se A na argola B.

2.º — Faz-se passar C através de A, que se desloca de baixo para cima.

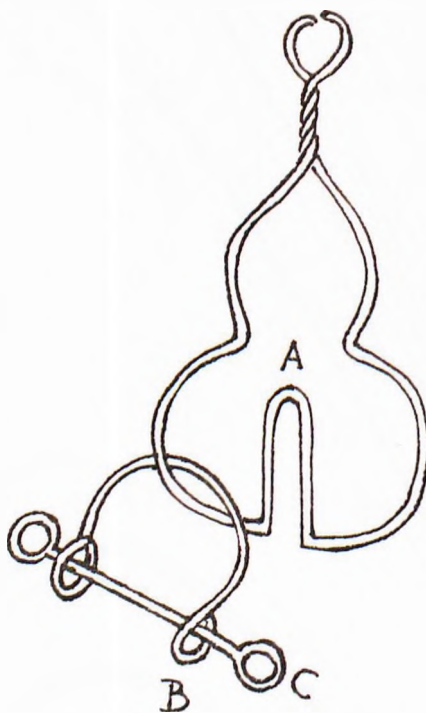



**Fig. 192 — *Cabaça* (1.ª forma)**

2.ª **Forma:** ***Com espiras*** (Fig. 193)

Para a saída:

1.º — Desloca-se A ao longo da hélice, em movimento de rotação, espira por espira até ao anel B.

2.º — Verticalmente, introduz-se a ponta de A no anel B, contornando C da direita para a esquerda. Sai verticalmente, entre a última das espiras e o anel B.

Para a entrada:

Segue-se o caminho inverso.

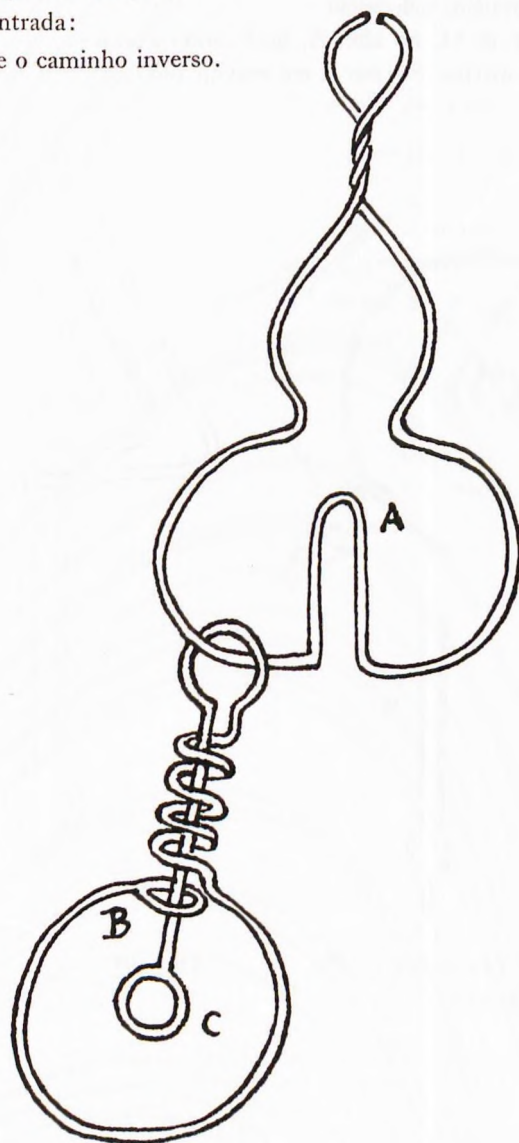



**Fig. 193 — *Cabaça* (2.ª forma)**

### *Tei Mong* (地網) — Labirinto (1)

São vários os modelos deste tipo que nos oferecem os mais diferentes graus de complexidade.

**Modelo n.º 1:** *Tei Mong* (地網) *circular com um anel* (Fig. 194).

1.º — Faz-se rodar a ansa M ao longo das espiras até ao anel A.

2.º — Faz-se passar M através das espiras centrais, da direita para a esquerda, passando-lhe A, também, pelo meio.

3.º — Introduz-se M, no anel A, deslocando-a ao longo das espiras centrais, da esquerda para a direita. Sai por A em movimento de recuo.

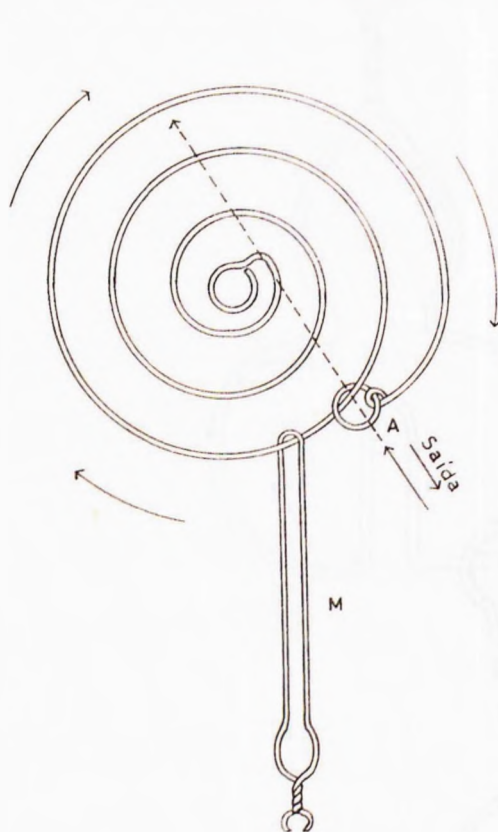



**Fig. 194 — *Tei móng* (地網) *circular***

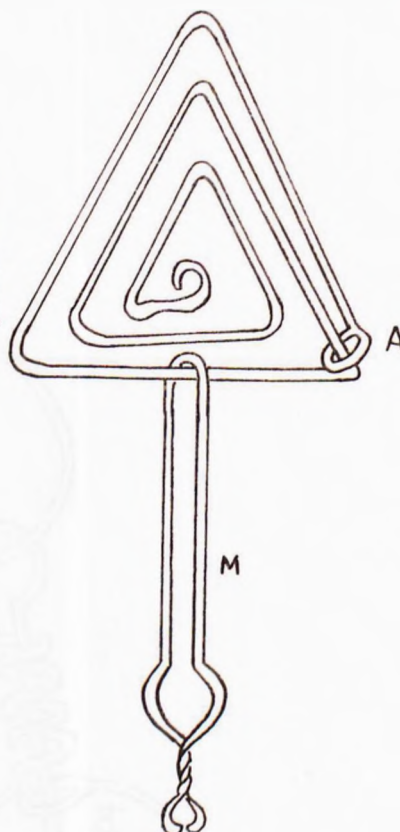



**Fig. 195 — *Tei móng* (地網) *triangular***

(1) *Tei Mong* (地網) que traduzimos por *labirinto*, com mais propriedade se deve traduzir por *rede terrestre* ou *labirinto terrestre*. É uma expressão filosófica baseada em antigos conceitos cosmogónicos. *Tei mong* (地網) e tin *ló* (天羅), *cesto do Céu* ou *abóbada celeste*, são duas expressões de conceito a um tempo complementar e antagónico. A noção de labirinto terrestre equivale ao naturalista preceito da sujeição de todos os seres ao meio em que vivem. Metafìsicamente, *tei mong* (地網) equivale ao conceito clássico chinês *não se pode fugir ao labirinto terrestre*, isto é, às leis da Terra, ou, mais concretamente, as leis *da Natureza*.

**Modelo n.º 2:** *Tei Mong* (地網) *triangular com um anel* (Fig. 195)

Este modelo é semelhante ao anterior, do qual difere, apenas, na forma do conjunto. Para se retirar a peça M procede-se, pois, duma maneira análoga:

1.º — Faz-se com que M contorne todo o triângulo até A.

2.º — Faz-se passar M através das espiras, passando-lhe A pelo meio, da direita para a esquerda.

3.º — Introduz-se a ponta da ansa M no anel A e faz-se passar aquela através das espiras, da esquerda para a direita. Sai pelo meio de A, em movimento de recúo.

**Modelo n.º 3:** *Tei Mong* (地網) *triangular com dois anéis* (Fig. 196)

1.º — Faz-se rodar a ansa M, em torno das espiras centrais, passando-lhe A, pelo meio até ao anel B.

2.º — Introduz-se a ponta da ansa M no anel B e contorna-se a espira central 4, de baixo para cima. M sai pelo meio do anel B, em movimento de recúo.

3.º — Leva-se a ansa M a contornar a espira 2 até ao anel A, que lhe passa pelo meio. A ponta da ansa M passa, assim, de $x_1$ para $x_2$.

4.º — Faz-se com que M contorne, depois, a espira periférica 5, passando para a espira $x_1$.

5.º — Mete-se, a seguir, M no anel A, de fora para dentro, contornando as espiras centrais, da esquerda para a direita, e saindo por A, em movimento de recúo.

**Modelo n.º 4:** *Tei Mong* (地網) *circular com cinco anéis* (Fig. 197)

Este modelo é das quatro formas de *tei mong* (地網) a mais complexa, sucedendo-se quatro movimentos para retirar a ansa M.

1.º — Introduz-se M no anel C, de baixo para cima. Também de baixo para cima desloca-se M através de F, passando, assim, para a espira 3.

2.º — Faz-se passar E pelo meio de M. Da mesma forma que em 1) introduz-se M em E, passando, assim, para a espira 2 e ultrapassando F, de baixo para cima. M fica, assim, na espira 4, depois de se lhe fazer passar C pelo meio.

3.º — Introduz-se M no anel fixo D e no anel móvel E. Em movimento da direita para a esquerda, desloca-se M através das espiras 3 e 2 e do anel F, passando-lhe os outros dois anéis pelo meio. M fica, assim, na espira 5.

4.º — Desloca-se M ao longo da espira 5 até ao anel B. Introduz-se a ponta de M, no anel B, fazendo-a passar através de todas as espiras, em movimento da esquerda para a direita. M sai por B em movimento de recuo.

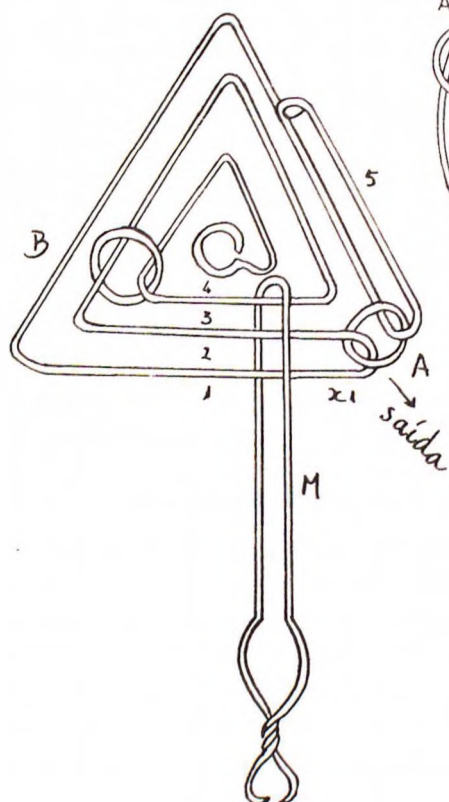



**Fig. 196** — ***Tei móng*** **(地網)**
***triangular com dois anéis***

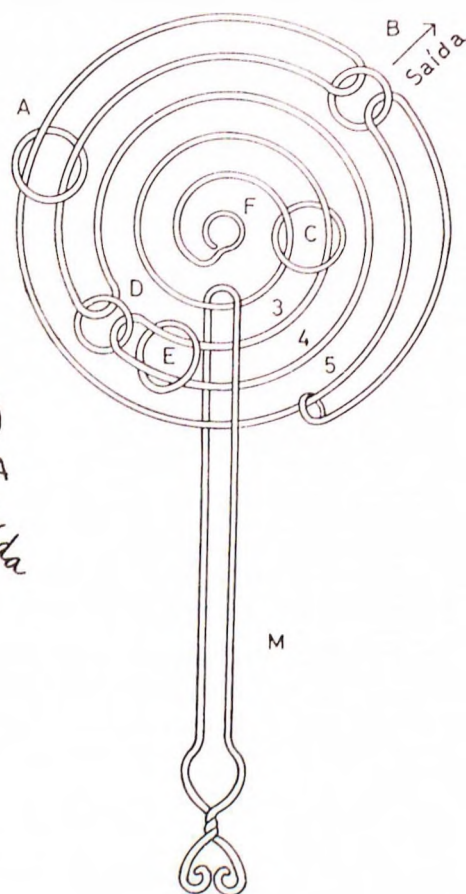



**Fig. 197** — ***Tei móng*** **(地網)**
***circular com cinco anéis***

### *Ung Kók Seng* (五角星) — Estrela de cinco pontas

Modelo n.º 1: *Estrela de cinco pontas com dois anéis* (um móvel e outro fixo) (Fig. 198).

1.º — Desloca-se a ansa M em direcção a B. Introduz-se a ponta de M em B, fazendo-a contornar a espira C de baixo para cima. M passa para o ponto X.

2.º — Desloca-se M de modo que o anel A lhe passe pelo meio. M fica, assim, no ponto $X_1$.

3.º — Introduz-se, a seguir, M no anel A, fazendo-a passar todas as espiras da direita para a esquerda. M sai pelo meio de A, em movimento de recúo.

Modelo n.º 2: *Estrela de cinco pontas com quatro anéis* (três móveis e um fixo). (Fig. 199).

1.º — Introduz-se a ansa M em D, fazendo-a passar sobre E, de baixo para cima, de modo que C lhe passe pelo meio.

2.º — Introduz-se M no anel C, fazendo-a passar, pelas espiras centrais, a partir de E', da esquerda para a direita.

3.º — Faz-se passar o anel D, por meio de M, que fica, assim, em X.

4.º — Desloca-se M até à extremidade da espira, ficando entre os dois anéis B e A com a extremidade posterior voltada para cima.

5.º — Introduz-se M nos anéis B e C, ao mesmo tempo, deslocando-a através das espiras, da direita para a esquerda. M fica, assim, em $X_1$.

6.º — Fazem-se os anéis passar todos pelo meio de M, que volta a contornar as espiras de baixo para cima. M fica situada numa das pontas da estrela.

7.º — Introduz-se M no anel A de fora para dentro, e faz-se passar através de de todas as espiras, da esquerda para a direita, passando-lhe todos os anéis pelo meio. Sai em movimento de recuo.

### Reproduções de armas de guerra

Este tema, contràriamente aos temas anteriores tradicionais, é muito recente, oferecendo os brinquedos deste tipo grande simplicidade, e parecendo-nos, até, produtos de inspiração local do artesão de apelido *Mak* (麥), que inventa sucessivas formas novas, para atracção dos seus clientes, geralmente muito jovens. Dentre os brinquedos que reproduzem armas de guerra recolhemos os 6 modelos seguintes:

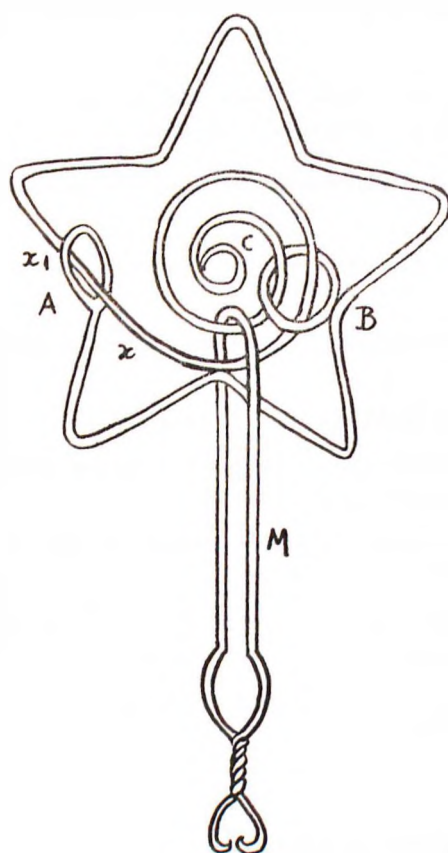



**Fig. 198** — *Estrela de cinco pontas com dois anéis*

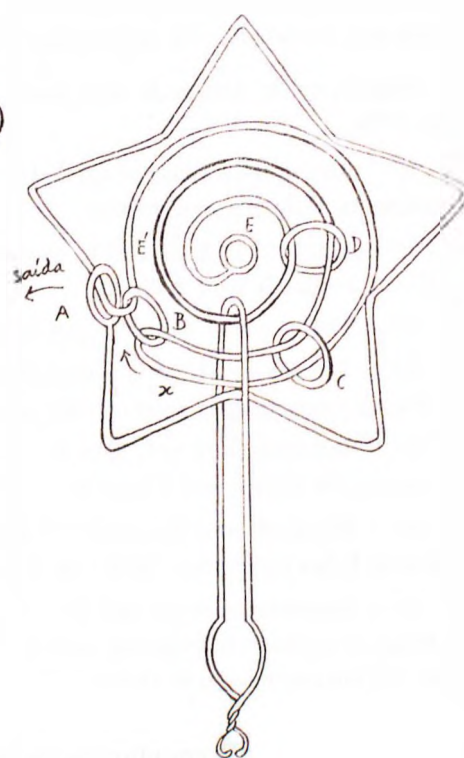



**Fig. 199** — *Estrela de cinco pontas com quatro anéis*

**_Kei kuan ch'eong_ (機關槍) — Espingarda automática (Fig. 200)**

1.º — Faz-se deslocar M ao longo do corpo da espingarda, da esquerda para a direita, até ao anel A.

2.º — Da direita para a esquerda, introduz-se a ponta de M no anel A, fazendo-a passar sobre B, de cima para baixo. M sai por A em movimento de recuo.

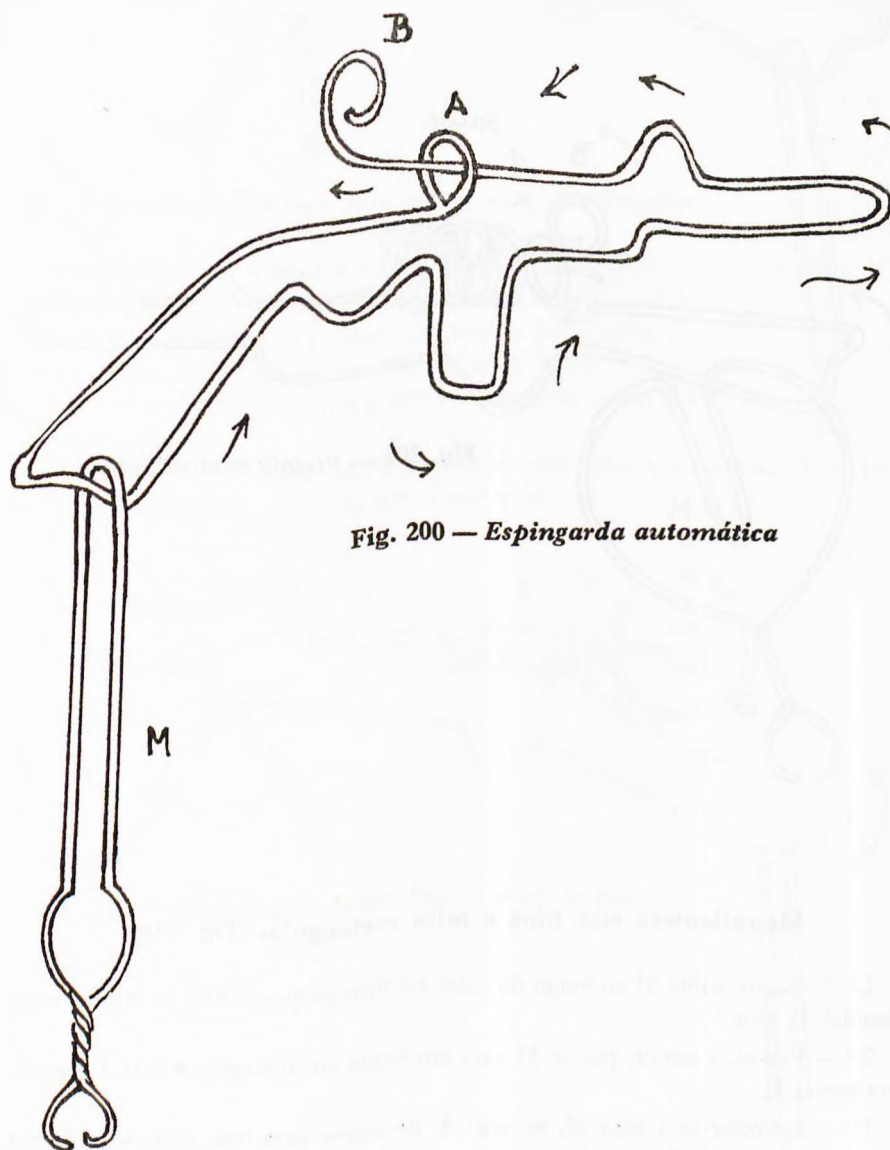



**Fig. 200 — _Espingarda automática_**

### *Kin Kuan Ch'eong* (機關槍) — pistola metralhadora (Fig. 201)

1.º — Faz-se recuar M, ao longo da coronha, até ao anel A.

2.º — Faz-se passar a ponta de M, por debaixo do anel A.

3.º — Faz-se passar, M por dentro de A, de dentro para fora.

4.º — Faz-se passar M através de B verticalmente, com a peça G voltada para cima, passando, a seguir, entre A e a primeira espira de E. Sai verticalmente.

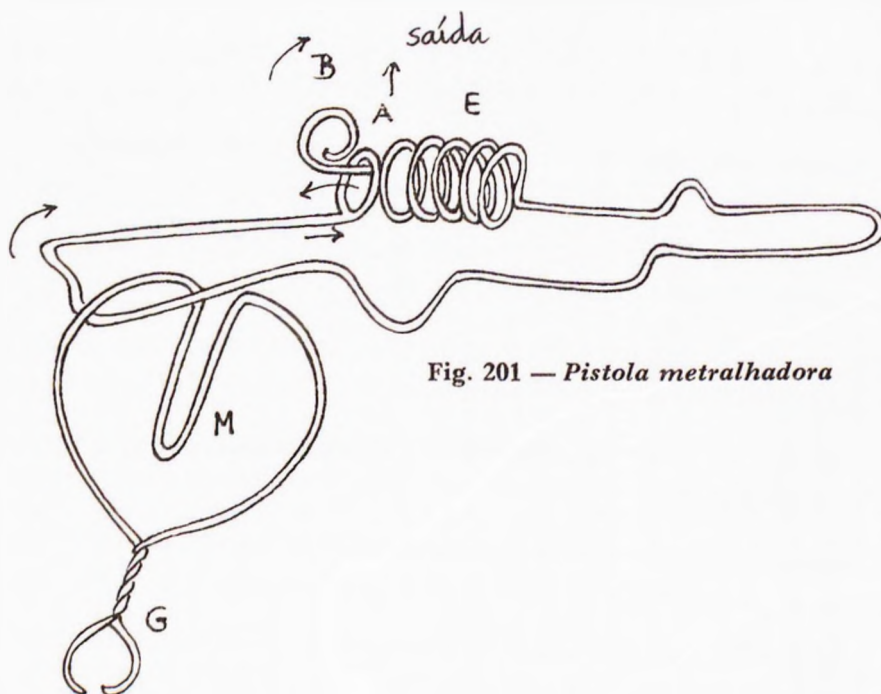



Fig. 201 — *Pistola metralhadora*

### Metralhadora com bipé e mira rectangular (Fig. 202)

1.º — Faz-se subir M ao longo do cabo até ficar perpendicular ao enrolamento helicoidal da mira.

2.º — Faz-se, a seguir, passar M para um ponto situado entre o anel A e a primeira espira E.

3.º — Introduz-se a ansa M, no anel A, de diante para trás, e faz-se com que ela passe através da hélice, da direita para a esquerda.

4.º — M fica presa nas espiras. Contornando-se, sai de baixo para cima.

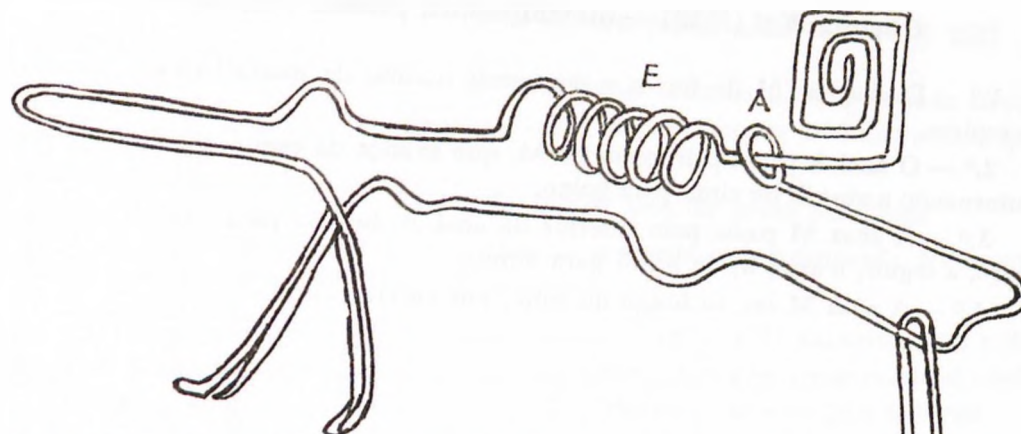



Fig. 202 — *Metralhadora com bipé e mira rectangular*

**Metralhadora com bipé e mira circular** (*Fig. 203*).

1.º — Faz-se subir a ansa M ao longo do cabo até ao anel A.

2.º — Comprime-se, levemente, este anel, sobre o cabo, fazendo-se passar M, de fora para dentro, através de A.

3.º — M desloca-se para um ponto situado entre o anel B e a primeira espira E.

4.º — Faz-se entrar a ansa M no anel B, de diante para trás. A ansa M sai, passando através do anel A, da direita para a esquerda.

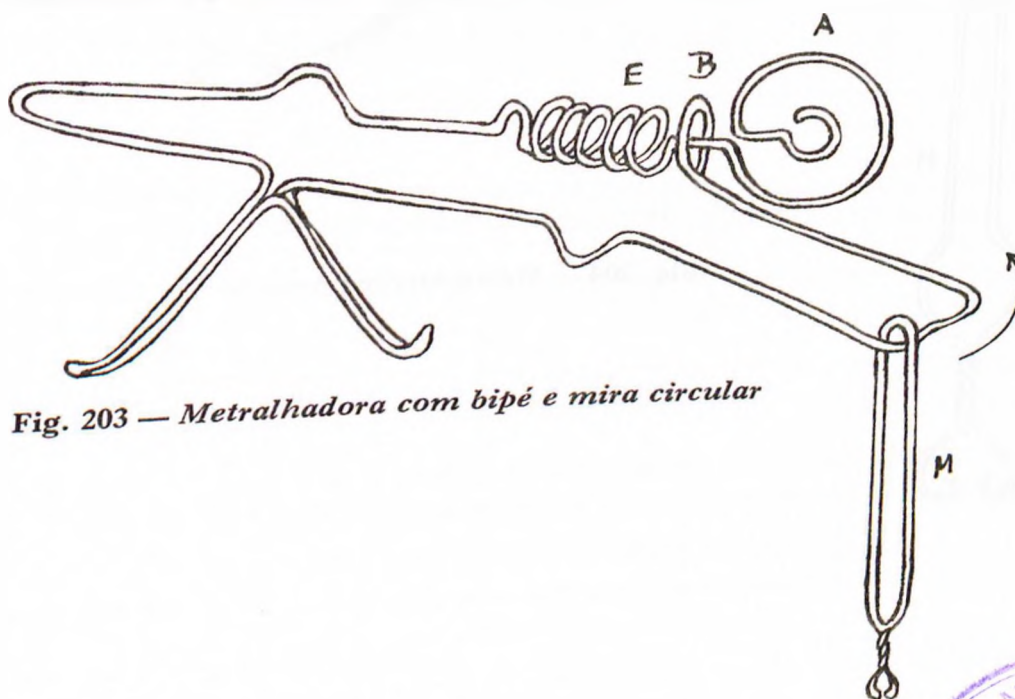



Fig. 203 — *Metralhadora com bipé e mira circular*

**_Cheong Kei_ (長機) — metralhadora pesada (Fig. 204)**

1.º — Desloca-se M de forma a contornar o cabo da metralhadora, entrando nas espiras.

2.º — O anel A passa pelo meio de M, que avança da esquerda para a direita, contornando a ansa B de cima para baixo.

3.º — A ansa M passa pelo interior do anel A de fora para dentro, ultrapassando, a seguir, a ansa B, de baixo para cima.

4.º — A ansa M sai, ao longo do cabo, em movimento de recuo.

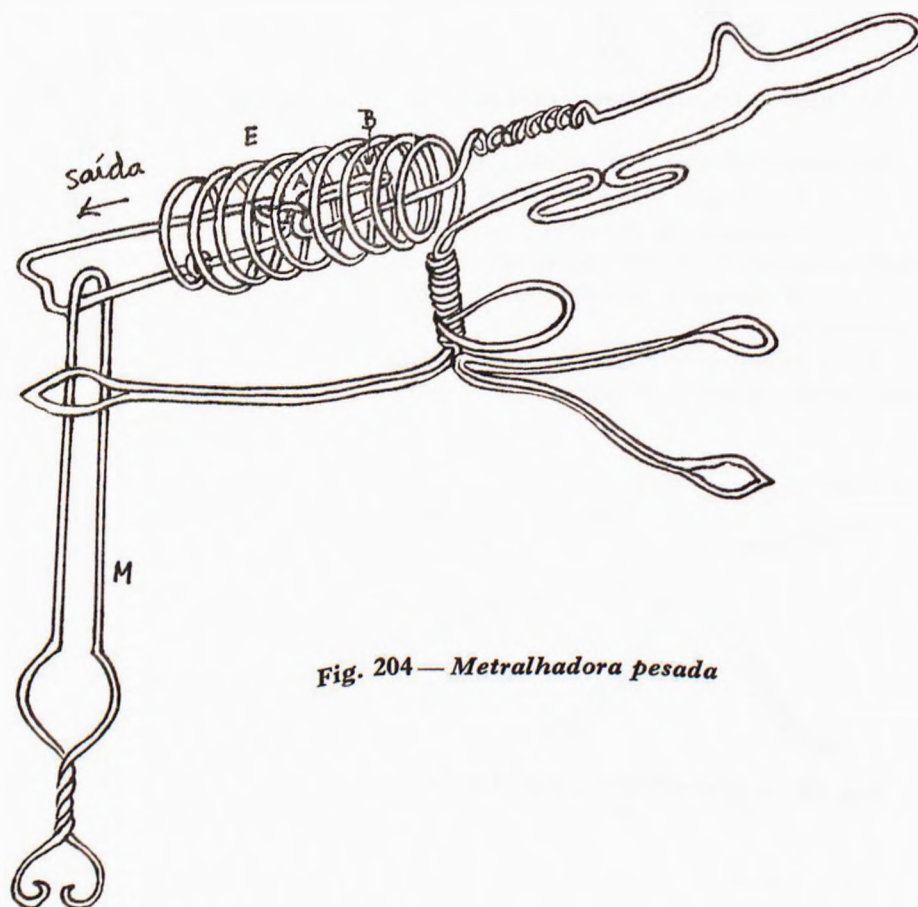



Fig. 204 — *Metralhadora pesada*

### *Fong Hon Pau* (防空炮) — Peça de artilharia antiaérea (Fig. 205)

1.º — Desloca-se M de forma a contornar o cabo da peça, pelo lado direito, e fazendo-a passar pela extremidade posterior M' no meio do primeiro anel A que, assim, ultrapassa.

2.º — Desloca-se M até ao segundo anel B, que lhe passa pelo meio.

3.º — M atravessa, a seguir, a espiral C, da direita para a esquerda, até ao anel B. Fica em $X_1$.

4.º — Introduz-se M no anel B, de fora para dentro e da esquerda para a direita. Atravessa, em seguida, toda a espiral, a partir da segunda espira, saindo pelo meio do anel B, em movimento de recuo, oblìquamente, a descair para a direita.

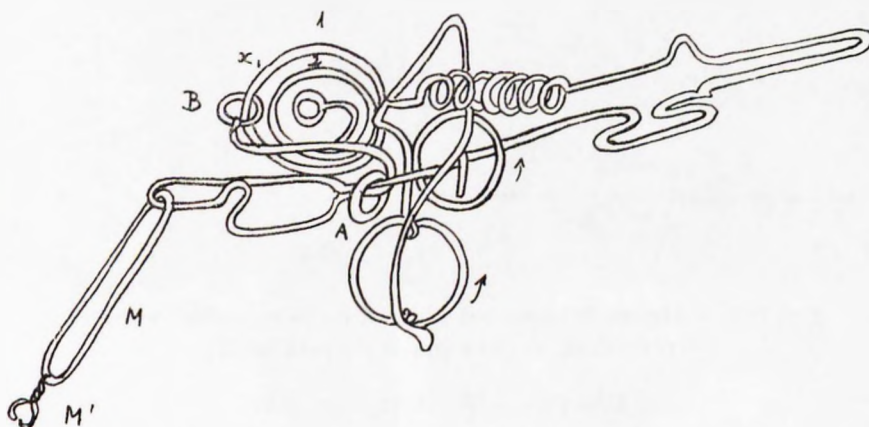



**Fig. 205** — ***Peça de artilharia antiaérea***

### *Fei Kei* (飛機) — Avião (Fig. 206)

1.º — Introduz-se a ansa que serve de suspensão ao brinquedo, no único obstáculo, um anel, onde penetra, quer da direita para a esquerda, quer da esquerda para a direita, visto que, tanto pode sair por um lado como pelo outro.

2.º — Faz-se passar M pelo segundo anel que liga ao corpo do avião, contornando o ângulo superior da peça que delimita a suposta carlinga.

3.º — Faz-se passar, de novo, M, por este anel, quer pela direita, quer pela esquerda, conforme o que, antes, se escolheu, saindo, logo, pelo topo.

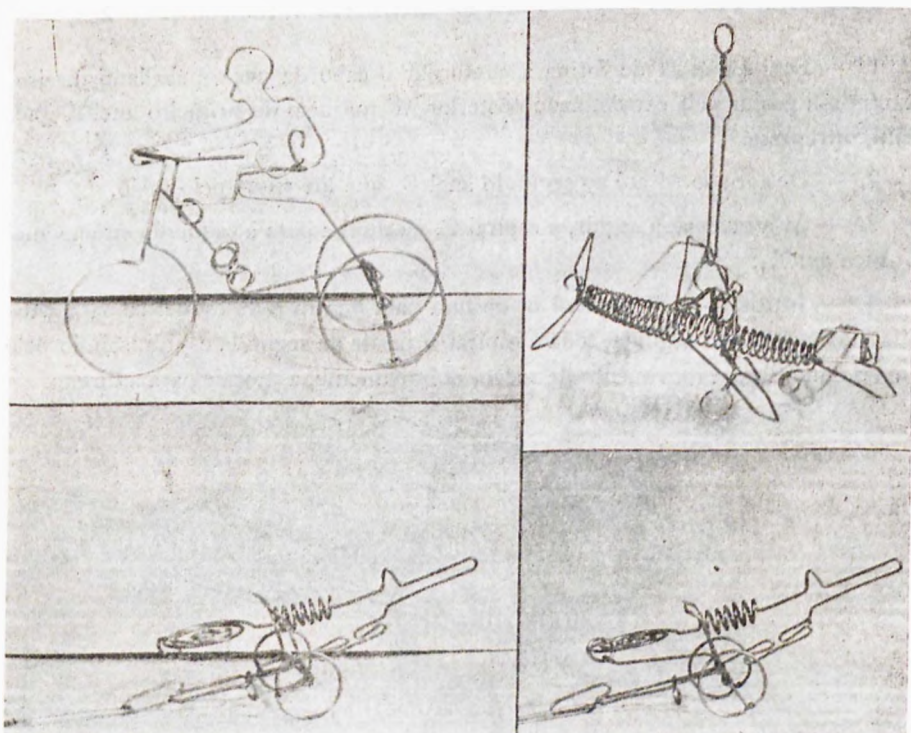



**Fig. 206 — Alguns brinquedos em arame — modelos recentes,**
***(bicicleta, avião e peças de artilharia)***

***Ché*** ([illegible]) — **Bicicleta (Fig. 206)**

A finalidade deste brinquedo consiste em fazer entrar ou sair da bicicleta a figura do ciclista, que se encontra encaixada no selim. Para isso, procede-se do seguinte modo:

1.º — Faz-se com que a figura contorne o guiador e a roda da frente até chegar aos pedais.

2.º — Aí, encontram-se dois anéis, nos quais se deve introduzir a ponta do braço do ciclista, da direita para a esquerda. A figura sai pelo lado direito.

*Observação* — Ao fazer-se entrar a figura do ciclista, é preciso ter o cuidado de a introduzir com a face voltada para a roda de trás, pois, no caso contrário, ficará colocada de costas para o guiador. Tendo em atenção este pormenor, é muito simples *sentar o ciclista na bicicleta*:

1.º — Faz-se passar o anel de fora, pelo meio do braço da figura, que entra, assim, de trás para diante, no espaço situado entre os dois anéis centrais.

2.º — Introduz-se a ponta do braço no anel da direita, e desloca-se o de fora, que lhe vai passar pelo meio.

3.º — A figura sobe, ao longo do guiador, até ao selim. Aí, introduz-se a ponta do braço no guiador, da direita para a esquerda.

Fig. 207 — Comendo um
*Lua.*

## 8 — BRINQUEDOS EM DOCES

Durante as principais festividades chinesas, Ano Novo e Festa da Lua, são confeccionados, especialmente para as crianças, os mais variados brinquedos-doces. Dantes, no Ano Novo, eram primorosos estes brinquedos, reproduzindo motivos auspiciosos e feitos em açúcar corado de rosa vivo.

Eram os apreciados *t'ong kong chai* (糖公仔), *bonecos de açúcar*. Vendidos suspensos dum fio, custavam poucos avos, variando o seu tamanho de alguns centímetros até cerca de um palmo.

Nos princípios deste século, segundo os nossos informadores, esses brinquedos reproduziam, sobretudo, figuras humanas femininas, talvez reproduções de antigas fadas ou génios, peixes, carpas simbólicas, estimadas pela homofonia do seu nome *lei* (鯉) com *lucro*, coelhos, cães e gatos e, ainda, porquinhos, símbolos de abundância e de prosperidade.

Ainda hoje, talvez como reminiscência desse símbolo, são vendidos mealheiros em plástico que, outrora, parece terem sido em barro vermelho, representando suínos das mais variadas dimensões, que, raramente, ultrapassam, porém, os trinta centímetros. Estes porquinhos-mealheiros evocam riqueza, estando relacionados com a abundância que proporcionava às famílias menos abastadas e que viviam, principalmente, da agricultura, a criação de suínos. Consta que, noutros tempos, era uso, em certas aldeias, os pais oferecerem, aos filhos, pelo Ano Novo, um leitãozinho verdadeiro para eles próprios criarem.

Os brinquedos-doces, para além do seu simbolismo particular, que os transforma em verdadeiros talismãs, também pela própria homofonia da palavra *tim* (甜), *doce*, com *t'im* (添), *acrescentar*, *aumentar*, ([1]), são auspiciosos e sempre queridos. (Fig. 207)

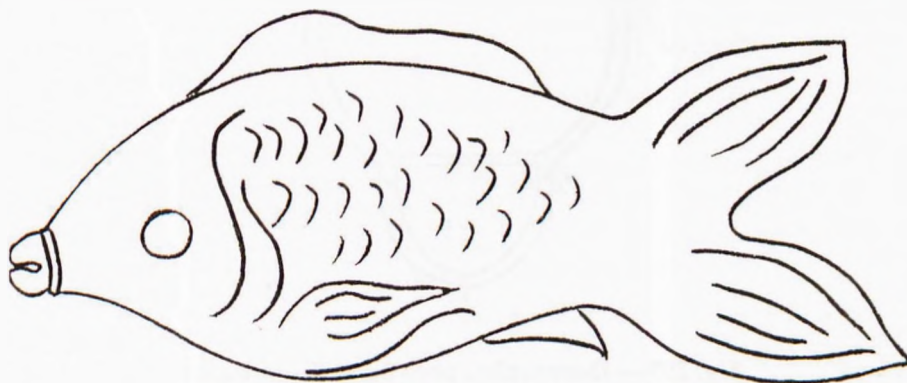



**Fig. 208 — Uma auspiciosa *lei ü* (鯉魚) em plástico, usada também para decorar os bolos do Ano Novo lunar**

(1) *T'im teng* (添丁) é uma expressão que significa, *possuir uma maior prole masculina*, uma das venturas mais queridas pelos chineses.

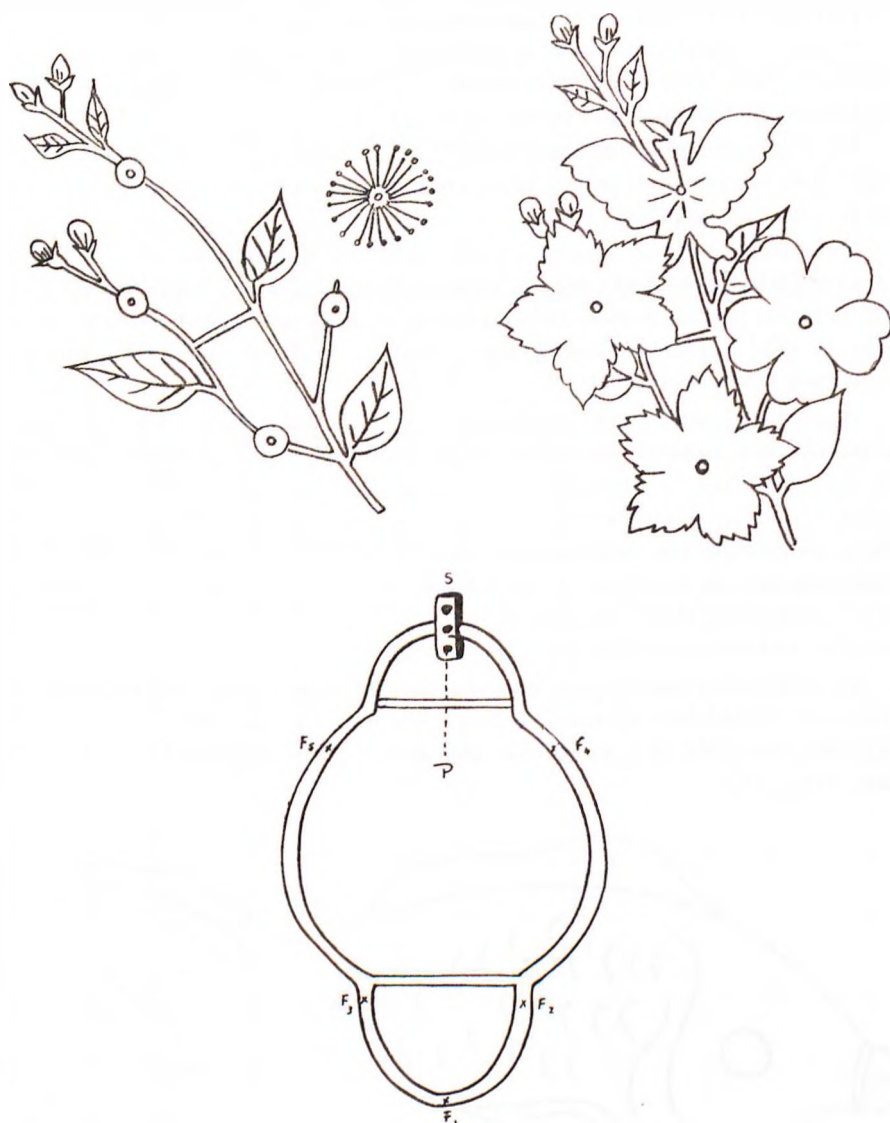



Fig. 209 — Decorações para *bolos-brinquedos*

Para a Festa da Lua ou do Médio Outono, além das tradicionais lanternas já descritas, são feitos, com massa de *bolo lunar* ([1]) localmente conhecido por *bolo de bate pau*, pequenos doces simbólicos, dedicados às crianças e enfeitados com flores em papel crepe, e em papel estanhado e às vezes com peixes, que hoje são em plástico. (Figs. 208 e 209).

Os temas escolhidos para estes bolos-brinquedos são, sobretudo, os porquinhos, muitas vezes associados em grupos aleitando-se na mãe, peixes *lei ü* (鯉魚), figuras de *Sau Seng Kong* (壽星公), símbolo de longa vida, etc.

Tal como no Ano Novo, os porquinhos são, nesta data, os motivos mais estimados, sendo vendidos em gaiolas de tipo chinês, as *chü long* (豬籠) que, antigamente, eram feitas em bambu e, actualmente, são em plástico também (Fig. 210). Estes bolos, sem o indigesto recheio dos bolos geralmente de secção circular, a evocar a Lua, tradicionais da quadra, que os adultos compram e tanto apreciam ([2]), são vendidos, geralmente, em caixinhas com tampas de vidro, decoradas com papéis estanhados, multicolores e modernamente, em lumalina de brilho metálico e de cores vivas.

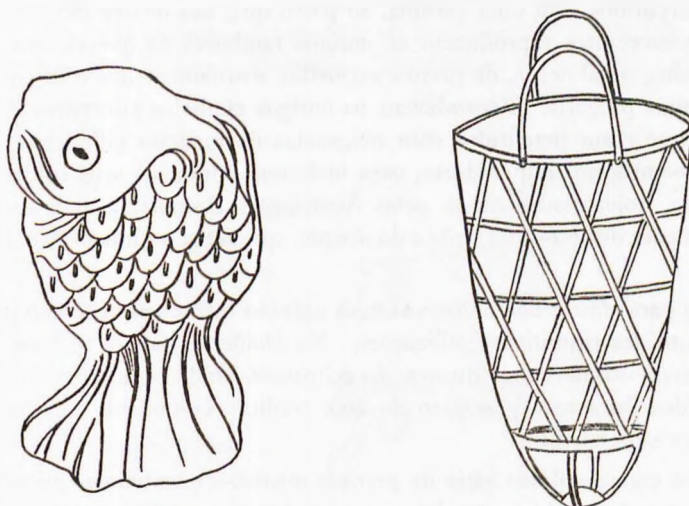



**Fig. 210 — Um *brinquedo doce* e uma gaiola onde se vendem os *porquinhos doces* característicos da *Festa lunar***

## 9 — BRINQUEDOS SONOROS

O som e a sua produção é um dos principais atractivos das crianças desde a primeira infância. Desde o chocalho que já foi referido ([3]) à reprodução de instrumentos musicais, e ao lançamento de panchões, há uma variadíssima gama de brinquedos que divertem as crianças apenas pelo ruído que provocam.

(1) Este bolo possui recheios cremosos aos quais, às vezes, se associam ovos cozidos inteiros e é moldado em formas escavadas em madeira e gravadas com motivos tradicionais, que dão ao bolo, quando pronto, o aspecto decorativo de baixos relevos, por vezes caprichosos.

(2) Nas melhores pastelarias chinesas de Macau chegam a vender-se, nesta quadra, cerca de trinta variedades destes bolos.

(3) Cf. pág. 269

Muitos brinquedos sonoros tradicionais chineses, ainda populares no século passado, vieram a perder-se nos nossos dias, sendo conhecidos, apenas, por descrições e pinturas. Dentre estes, um dos mais curiosos, era o *copo lá pá* (喇叭). Este brinquedo constava duma espécie de copo de vinho, ligado a uma haste oca de dois a três pés de comprimento, que produzia sons musicais que dependiam da qualidade do cristal. Outro antigo instrumento musical com que as crianças se divertiam era o *pou pou tang* (啲啲噔) que consistia numa cabaça, ligada, também, a uma haste de bambu por onde as crianças sopravam. Tanto o *copo lá pá* (喇叭) como o *pou pou tang* (啲啲噔) eram usados como cornetas com que as crianças brincavam ao ar livre. Além destas cornetas eram populares ainda os *tai peng kwu* (太平鼓), os chamados *tambores da paz*. Estes eram feitos com pele de burro, esticada sobre um círculo metálico. Nos nossos dias, os tambores em estilo antigo, são, ainda, bastante utilizados pelas crianças, como brinquedos, sobretudo durante a festa do Ano Novo Lunar.

Os *tai peng kwu* (太平鼓) tinham nos antigos tempos a forma duma ventarola, sendo percutidos com uma varinha, ao passo que, nos nossos dias, os *kwu chai* (鼓仔) seus sucessores reproduzem os antigos tambores de guerra, em forma de barril, pintados, geralmente, de preto e vermelho, e ornamentados com círculos metálicos a imitar pregaria. Reproduzem os antigos címbalos guerreiros de grandes dimensões, que eram percutidos com maçanetas de madeira cilíndricas pelos generais e pelos próprios imperadores, para incitarem à luta, os seus soldados. Estes tambores são, hoje, usados ainda pelas Associações Desportivas para acompanharem as evoluções dos *brincos do leão* e do *dragão*, que serão estudados no final deste trabalho.

O ruído para afastar demónios e as mais nefastas influências é, como já se disse, uma constante das primitivas civilizações. No Ocidente batiam-se latas e produziam-se os mais variados sons durante os eclipses e, ainda hoje, se emitem os mais díspares ruídos durante a passagem do ano, tradição certamente relacionada com antiga prática supersticiosa.

Vestígios comuns duma série de práticas místico-supersticiosas primitivas, não poderiam deixar de perdurar, também, num país como a China, que guardou, durante, se não milénios, pelo menos durante muitos séculos, as suas tradições. Esssas práticas vestigiais teriam ficado a marcar, principalmente, a data da celebração do Ano Novo Lunar em que é preciso que tudo se conjugue para atrair um ano feliz e expulsar todos os azares e más influências.

Outros brinquedos que se encontram também, hoje espalhados, pelo Ocidente, e são populares até, nas aldeias portuguesas do Noroeste são os chamados *buzz*, onomatopeia do som que produzem. Estes brinquedos são muito populares e estimados porque todas as crianças, mesmo as de menos posses, deles se podem aproveitar, visto que são muito fáceis de fazer, extremamente económicos e proporcionam um agradável passatempo. Em chinês estes brinquedos são, genèricamente, conhecidos por *fong ché* (風車) (1).

---

(1) Cf. pág. 79

### *Fong ché* (風車)

Traduzido à letra por *carro de vento*, ou *moinho* este brinquedo muito simples, parece, pelo seu nome, ter-se inspirado nas estrelas de papel, dantes usadas como amuletos e demonífugos (1). Pela sua simplicidade parece ser um antigo brinquedo baseado na produção dum som que lembra um zumbido que se obtém por vibração de um pedaço de bambu ou de madeira que se desloca ao longo de um cordel. É natural que estes *fong tché* (風車) pertençam, também, ao grupo dos brinquedos-talismãs, baseados na produção de som, como as rocas e os chocalhos infantis. Foi, aliás, devido ao som que produz, que este brinquedo mereceu, no Ocidente, o nome de *buzz*, nome este que veio a ser difundido pelos autores ingleses.

Para construir um destes simples brinquedos, designados, impròpriamente, por *fong tché* (風車) basta talhar um rectângulo em madeira ou em bambu, de cerca de 2 a 4 centímetros, abrindo-lhe, no meio, dois orifícios muito próximos, por onde se faz passar um fio resistente que, depois, se liga, nas suas duas extremidades livres. Todo o divertimento consiste em meter as mãos nas duas ansas do fio, assim formadas, provocando o deslocamento da madeira ou do bambu, ao longo *dele* por aproximação e afastamento sucessivo daquelas. (Fig. 211). É assim que, por vibração, o conjunto sibilará.

Parece que, na China, este brinquedo foi, também, um passatempo de adultos que, depois, passou às crianças. Nos antigos tempos, eram fabricados, em marfim, delicados brinquedos deste tipo, que eram accionados por resistentes fios de seda, geralmente vermelha.

Entre os ameríndios encontram-se, também, nos nossos dias, brinquedos semelhantes que, aliás, se difundiram por toda a Terra.

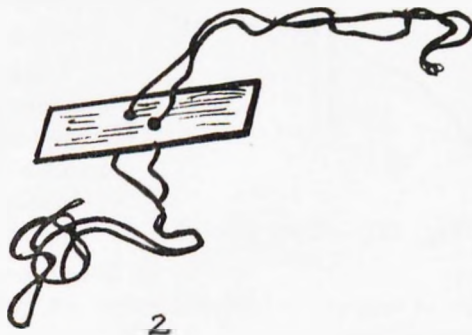



**Fig. 211 — *Buzz* tradicional em bambu**

### *Cheng leng* (蜻蛉)

Um brinquedo do tipo do anterior e que pode, portanto, considerar-se, também, um *buzz*, é o *cheng leng* (蜻蛉) ou *dragão voador*. O conjunto é formado por um colmo fino de bambu, no qual se ajusta um rectângulo, também de bambu, perfurado a meio, sendo este orifício ligeiramente superior ao calibre do bambu, que lhe serve de haste. Fácil se torna, assim, a deslocação daquele rectângulo, ao longo do suporte. Basta fazer rolar a haste de bambu, entre as palmas das duas mãos abertas, para que o rectângulo se desloque ao longo daquele, produzindo um som característico. Para que o rectângulo de bambu não salte, ao atingir a ponta da haste, é costume espetar-

---

(1) Cf. pág. 79

-se, nessa ponta, por meio de um arame, um pequeno feijão ou outra semente, como remate. Por vezes, a superfície externa do *cheng leng* (蜻蛉) era dantes primorosamente gravada, o que se relacionava com o seu preço ou com a categoria da pessoa a quem se destinava.

***Buzz leng kók*** (菱角)

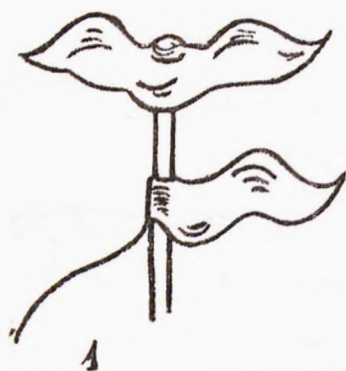
Ainda ao tipo dos *buzz* pertence um brinquedo, muito popular em Macau, conhecido por *leng kók* (菱角) nome que advém do material de que é feito — frutos de *trapa sinensis* — *castanhas de água*. Sendo, principalmente, consumidos estes frutos, por ocasião da festa da Lua ou do Médio Outono, em 15 da nona lua, é sobretudo por essa ocasião que podemos ver, em Macau, os garotos divertindo-se com tais brinquedos.

Também conhecidos por *máng fong ché* (猛風車) são armados sobre uma haste fina de bambu, rematada por um feijão, haste ao longo da qual se faz correr um fruto de *leng kók* (菱角), uma vez esvaziado do seu conteúdo feculento. Uma variante deste brinquedo consiste em adicionar-se-lhe um meio fruto vazio, a meio da haste ligado a um fio para se puxar e fazer rodar assim o conjunto. (Fig. 212).

**Fig. 212** — ***leng cóc ché*** (菱角車)

Inspirado neste brinquedo, surgiu, há poucos anos, um novo modelo, feito pelos rapazes das classes mais modestas, com tampas de *Coca-cola*, furadas a meio, que se fazem vibrar por deslocação brusca de um fio.

Esta variante faz lembrar os *buzz* conhecidos no norte de Portugal por *bufa-gatos* ([1]) devido ao som que produzem lembrar um gato assanhado e que são, ali, feitos, com botões ou cacos. ([2]).

Em França há, também, brinquedos deste tipo, realizados com caroços de damasco, nos quais se abrem dois furos com um ferro em brasa ([3]).

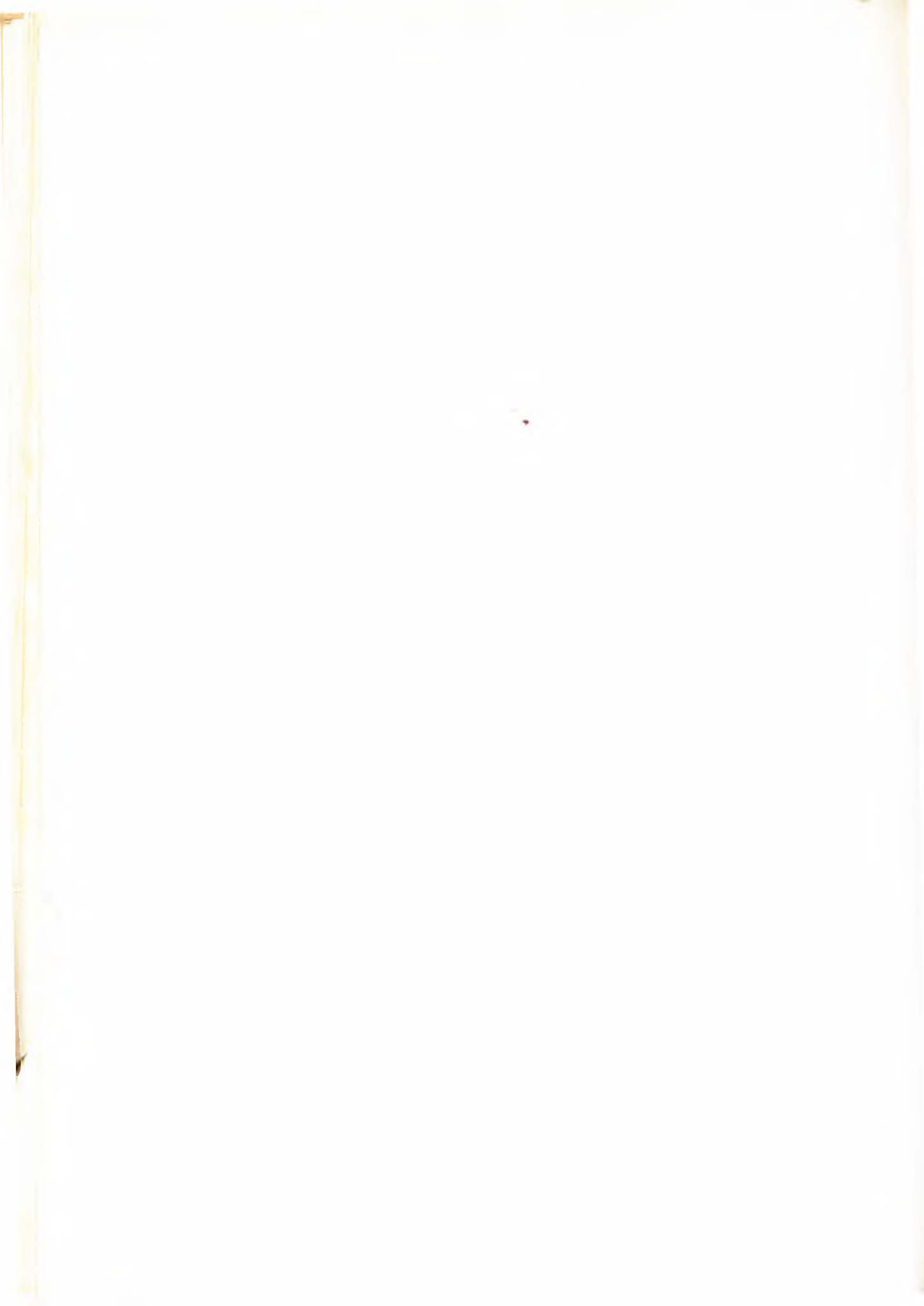
Parece que estes modelos se baseiam em brinquedos muito antigos, segundo se crê, característicos da festa que, na antiga Grécia, se realizava, dedicada às andorinhas. A andorinha, que fazia parte do brinquedo que voava, foi, depois, substituída, em França, por um molinete de que nos dão notícia escritos dos séculos XV e XVI.

---

(1) Este nome varia de região para região: no Concelho de Boticas chamam-lhe *azona* (de zunir), em Castanheira do Sul (Concelho de S. João de Pesqueira), *azungona*, em Panóias, *balhadeira*, etc.

(2) Augusto César Pires de Lima — *Jogos e Canções Infantis*, Porto, 1943, pág. 140, 154 e 156

(3) No norte de Portugal, ainda se usa um brinquedo deste tipo, conhecido por moinho, e feito com uma noz perfurada, atravessada por um pauzito, em tudo equivalente ao *leng kók* (菱角) de Macau.

Fig. 213 — Reprodução dum quadro da Dinastia *Song* (宋) existente no Museu de Taipei (Formosa).

## II — BRINQUEDOS USADOS COMO MERA RECREAÇÃO

Embora em muitos casos, se não possa distinguir, localmente, um brinquedo de cunho tradicional e simbólico, dum brinquedo simplesmente usado para recreação alguns há que, por terem perdido, quase completamente, as suas formas originais, se podem incluir neste grupo. Tais são os brinquedos em plástico, em cordéis os *yó-óós*, e ainda as contas, missangas e lentejoulas.

### 1 — BRINQUEDOS EM PLÁSTICO

Às últimas décadas bem poderia chamar-se o período do plástico. Nos nossos dias, parece haver, realmente, uma tendência marcada para tudo reproduzir em matéria plástica. Os mais variados objectos de uso doméstico, peças de vesturáio e, até, máquinas fotográficas e gravadores são, hoje, inteiramente, realizados em plástico. Os brinquedos não poderiam, pois, fugir a esta tendência dos nossos dias. Descrever o que, hoje, se vende, nas tendas e nas quinquilharias, feito em plástico, para as crianças brincarem, seria imensamente difícil, tamanha é a sua variedade: bonecas, animais, meios de transporte, trens de cozinha para *tchü fan chai* (煑飯仔) o popular e universal *brinco dos jantarinhos* (1), mobiliário para bonecas, reproduções de jogos de bowling, foguetões, satélites e sondas espaciais, em miniatura, brinquedos mecânicos, construções de armas, contas, *puzlles*, imitações de jóias, . . . uma infinidade de brinquedos, para todos os preços, para todos os gostos e para todas as idades.

Até as velhas *cartas de pau* (2) e os antigos e tradicionais jogos de *ma chéok* (麻雀) são, hoje, feitos em plástico.

Desta variedade imensa de brinquedos, distinguimos a pequena *lôn pun* (輪盤), que lembra antigos brinquedos em papel, como o do *gato e do rato* (3). (Fig. 213). Nos nossos dias, a *lôn pun* (輪盤), assumiu o aspecto de uma pequena roleta, duns cinco centímetros de diâmetro, em plástico de cores berrantes, coberta com uma tampa transparente. No disco branco central, que gira por rotação em torno de um pequeno eixo, move-se uma esfera metálica sobre oito sectores, onde estão impressos diferentes bonecos em cores vivas: um coelho, uma cabaça, um galo, uma lagosta, um caranguejo, um peixe a lembrar a famosa carpa, um símbolo mais ou menos abstrato, a sugerir um dragão estilizado, uma sapeca e um gato. Destes antigos símbolos, o coelho e o gato surgem-nos no estilo ocidental, criado pelo famoso Walter Disney, ao passo que a sapeca, a cabaça e a carpa são símbolos de traços puramente chineses, donde a curiosidade do brinquedo. Sobre cada sector, há uma saliência e na caixa, dois vãos correspondentes à tampa e ao fundo.

---

(1) Dantes, as raparigas chinesas não possuindo brinquedos expressamente feitos para este fim, usavam as tigelas e os pratinhos de molhos, dos serviços caseiros, e, ainda, conchas de ostra, para servirem as suas liliputianas refeições.

(2) Antigamente, os jogos de cartas, na China, confundiam-se com os jogos de dominós. As primitivas cartas chinesas parece terem sido feitas, em bambu, marfim e madeira. *Cartas de pau* é o nome local atribuído às peças dos dominós chineses.

(3) Cf. pág. 270

Cada jogador faz a sua aposta sobre um dos símbolos representados. O banqueiro, que, geralmente, é tirado à sorte, ou é o possuidor do brinquedo, deve fazê-lo girar, de modo a que a bola ressalte, colocando a seguir a *lôn pun* sobre uma mesa ou, mesmo, no chão. Quando a bola parar ganhará a dobrar o valor da sua aposta, quem tiver escolhido o respectivo sector onde ela recair.

Dos brinquedos em plástico há, também, que referir um conjunto simbólico, constituído por balões esféricos, rosados ou cor de laranja, a lembrar monumentais tangerinas, que são vendidos presos a ramos de folhagem verdadeira.

Parece que estes balões, destinados às crianças, simbolizam, pela homofonia do seu aspecto, *tai kat* (大桔), *grande tangerina* e *grande felicidade* (大吉), sendo vendidos por bufarinheiros, durante o Ano Novo, e outras festividades.

### YO-YO

Os *yo-yos* em plástico ou em madeira tornaram-se populares entre as crianças de Macau apenas há alguns anos. Foram introduzidos pela firma distribuidora de *Coca Cola* com fins publicitários, tendo sido, até, organizado um concurso de *yo-yos* que despertou grande mas efémero interesse.

## 2 — BRINQUEDOS EM CORDÉIS

Os brinquedos feitos em cordéis devem ter derivado na China de antigas formas entretecidas em grossos fios de seda baseadas na técnica do *macramé*, técnica que se supõe originária da Ásia Menor. À seda teriam sucedido, possivelmente, os fios de cânhamo, que hoje, são substituídos pelos fios de plástico. De concepção muito curiosa, estes brinquedos são muito populares nas lojas que vendem lembranças aos turistas. Por serem trabalhosos, o seu elevado preço proibe, contudo, a sua difusão entre as crianças.

Nesta nossa Província há vários artífices que executam brinquedos e *bibelots* deste tipo, torcendo e entrecruzando os fios de plástico sobre armações de arame, tirando, por vezes, belíssimo partido da combinação das cores. Além de antigos animais simbólicos, como dragões, cavalos, tigres, corças e fénix, fazem-se, nos nossos dias, principalmente, galgos de corrida, com as respectivas capas numeradas. Estes galgos são procurados pelos turistas como lembrança de um dos actuais passatempos favoritos da Cidade.

A técnica da tessitura de cordéis para fazer brinquedos em três dimensões parece ser já antiga. É natural que, na sua origem, se relacione, também, com qualquer uso prático ou ritual hoje esquecido.

No sul do Japão, em Kiu-Shiu, são criados actualmente brinquedos deste tipo de técnica importada da China, sobretudo cavalos, conhecidos por *wara-uma*, montados por figuras que reproduzem antigos guerreiros em papel. Estas figuras destinam-se à recreação das crianças, no festival das colheitas em um da oitava lua.

São, também, brinquedos com igual motivo os que é costume oferecer-se às crianças japonesas como talismãs, no seu primeiro aniversário. A razão desta escolha parece relacionar-se com um famoso samurai, que o guerreiro a cavalo representa, e que pela sua nobre condição pressupõe um voto de progresso.

## 3 — ENFIAR MUTRI E ESCARRACHADA

Noutros tempos um dos brinquedos que, desde a infância, era colocado pelas educadoras nas mãos das meninas eram as missangas e as lentejoulas, localmente conhecidas por *mutri* e *escarrachada*, respectivamente. Um dos passatempos caseiros favoritos das meninas dos princípios do século era, segundo afirmam as nossas mais idosas informadoras ([1]), *enfiá mutri* e com *mutri* e *escarrachada* fazer objectos decorativos como *sentapis* ([2]), almofadas, paninhos, etc.

Eram, pois, a agulha e a tesourinha, para os recortes em papel, flores e *batê saia* os bordados e trabalhos com missangas e lentejoulas, verdadeiros brinquedos com que as crianças mais novinhas procuravam imitar as mais velhas.

Outro passatempo afim, consistia em armar sobre arame fino, forrado com lã de cores, que, depois mergulhavam em *pedrume* ([3]) derretido, cestinhos para *sentapis*, jarrinhas e outros objectos decorativos que eram as *prendas das meninas de casa*, educadas à portuguesa.

## 4 — *Siu pau cheong* (燒爆仗), QUEIMAR PANCHÕES

Falar-se em brinquedos de Macau sem se falar nos *panchões*, seria uma grande falta, já que este brinquedo, de origem mágico-supersticiosa, se generalizou de tal forma, que não há, nesta Província, festividade ou cerimónia chinesa que não envolva o rebentamento individual ou colectivo de panchões. Às vezes chegam a queimar-se fiadas inteiras, que se suspendem, para o efeito, de grande altura, em armações de bambu, ou das próprias varandas ou janelas de prédios altos. Em certos casos, tão grandes fiadas demoram alguns minutos a estralejar, transmitindo-se o fogo de uns tubos para outros, e enchendo os arruamentos com o auspicioso vermelhão dos seus invólucros esfacelados.

É principalmente, durante as cerimónias do casamento, *saída da noiva de casa dos pais*, *entrada na casa da família do noivo* e durante o jantar que remata a celebração e, também, por ocasião das festividades do Ano Novo Chinês, inauguração de firmas comerciais ou grandes empresas, que é extraordinário o consumo de panchões em Macau.

---

(1) D. Ana Maria Vital, D. Jacinta Rosário, D. Genoveva Ferreira e D. Bárbara de Jesus.

(2) Centros de mesa. Do inglês *center piece*.

(3) Alúmen.

Por cruzamento, após cuidadosa dobragem, a imaginação das crianças criava guerreiros, princesas de altos toucados, gente do povo, rãs, esteiras e outras formas menos comuns mas não menos caprichosas e artísticas (Fig. 216).

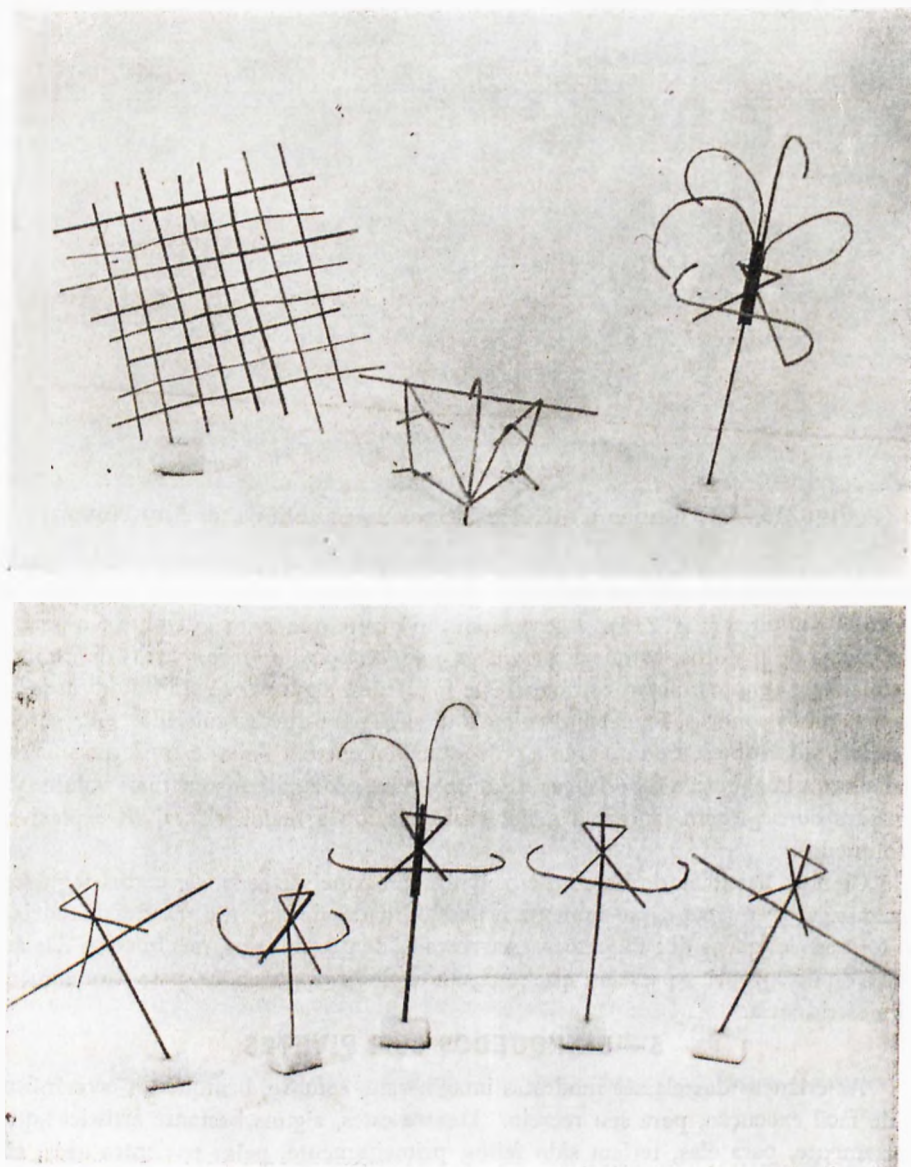



**Fig. 216 — Brinquedos com pivetes**

**Em cima:** ***rede, rã*** **e** ***princesa***

**Em baixo:** ***peões e raparigas*** **ladeando um** ***general*** **toucado com penas de faisão.**

## 5

## RONDAS, CANÇÕES E CANTILENAS

Rondas ou rodas são canções acompanhadas de mímica que, desde os mais remotos tempos, têm sido destinadas a divertir as crianças. As rondas, como o seu nome indica, executam-se em círculo, de mãos dadas, sendo cantada cada copla isoladamente, por uma ou, sucessivamente, por cada uma das crianças, seguindo-se um estribilho que todas repetem em coro. É durante esse estribilho que, geralmente, a roda gira, acompanhando o ritmo da canção ([1]).

Noutros tipos de rondas formam-se dois grupos, transformando-se esta, então, num *conto jogado*, em que a mímica ou as frases procuram ter uma sequência e um sentido.

Um terceiro tipo de danças de roda consiste em ficar, um dos seus elementos, ou mesmo um par, no meio. Em certos casos, esboça-se uma tentativa, por parte dum elemento, que se encontra fora da roda, para penetrar naquela, fazendo sair o que lá se encontra, se lograr consegui-lo. É o que se verifica, por exemplo, em Macau, no *jogo do gato e do rato*, que é um brinquedo intermediário aos *contos jogados* e às *rondas infantis*. Apenas lhe falta a melodia e o estribilho que, nas verdadeiras rondas, faz girar o grupo.

De acordo com Ethel L. Urlin ([2]) todas as rondas infantis são derivadas de antigas danças populares que, por sua vez, tiveram, como origem, danças rituais mais antigas, que podem, aliás, supor-se derivadas de três princípios fundamentais:

1.º — Danças rituais imitativas dos movimentos dos astros, concebidas de acordo com as antigas teogonias.

2.º — Representações dramáticas ou satíricas das paixões dominantes no Homem, principalmente o amor, a guerra e, ainda, usos e costumes religiosos e sociais, ocupações quotidianas, etc.

3.º — Imitações dos movimentos dos animais, por influência do pensamento totémico e de consequentes práticas de magia, de que são, hoje, vestígios, as *danças do dragão* e do *leão*, entre os chineses.

Teria sido destes ramos ou princípios que as danças tradicionais, nos nossos dias, teriam derivado. Analisando estas danças tradicionais, que passaram ao povo, e constituem, actualmente, as populares danças regionais, constatamos, que há, também, três tipos fundamentais na sua estruturação: o cubista, que corresponde

---

(1) Propércia Afonso de Figueiredo — *A Magia do Folclore na vida da criança goesa.*

(2) *Dancing ancient and modern*

às danças de quadrado ou quadrilha, o esférico ou de roda, e o orquéstrico ou de filas.

Nos jogos infantis, a que se entregam, actualmente, as crianças de Macau, surgem, também, estes três modos de estruturação, conquanto as danças cubísticas sejam muito raras entre nós, dominando as de fila e as de roda ou rondas.

Se a dança é de roda, como no caso mais frequente, estando, no centro, uma das crianças, ou um par, tal como nos clássicos bailes algarvios, esta parece basear-se num velho ritual, em que se procurava exaltar ou prestar-se homenagem a alguém, o que permaneceu vestigialmente, aliás, em muitos dos versos das rondas, que mais ou menos deturpadas, chegaram aos nossos dias.

Segundo Propércia de Figueiredo, esta teoria aplicada aos *jogos do amor* significa que, na dança de roda, esse *amor* tem o sentido romanesco tal como o amor medieval. Se a *dança amorosa* é representada pelas filas, sugere uma simulação de rapto, como era tradicional na antiga India, onde era conhecido por *racxassa*.

As tradicionais cantigas de roda portuguesas, foram, pràticamente, abandonadas em Macau, pelas crianças. Estão cantonadas às escolas portuguesas, nas quais brincam, quase sempre, as crianças na ronda de mãos dadas com a própria professora, que orienta a canção e os movimentos.

Contudo, algumas danças de roda portuguesas parece terem sido um brinquedo muito estimado pelas meninas macaenses, ainda nos fins do século passado e princípios deste século. Estas velhas cantigas de roda, apenas são, hoje, recordadas, fragmentàriamente, por algumas senhoras que ultrapassaram já os sessenta anos. Este facto é mais uma prova da educação portuguesa dos antigos macaenses, não sujeitos, ainda, à influência dominante dos usos chineses, como sucede à grande maioria dos actuais. Nos antigos tempos, nem o próprio idioma cantonense era, pelos macaenses, perfeitamente dominado como nos nossos dias. Muitas senhoras de hoje, com setenta, ou oitenta anos, têm, até, um certo orgulho em considerarem que falam muito mal a língua chinesa, tanto na construção como na própria pronúncia dos sons, não falando já nos tons, o mais terrível escolho para todos os não chineses que, nessa língua, se desejam expressar.

Antigamente, de facto, a influência chinesa era, na maioria dos casos, mais indirecta, exercendo-se, principalmente, por intermédio da velha *à má* (亞媽), das criadas, por contacto com uma ou outra amiga, e só muito mais raramente, por via da própria mãe, e nunca por via paterna.

Hoje, que os chineses se vão ocidentalizando e perdendo muitos dos seus velhos usos e concepções que mais os afastavam do contacto com os europeus, numa sociedade tradicionalmente assente na ausência de preconceitos raciais, como é, politicamente, a Nação Portuguesa, os cruzamentos tornaram-se, inevitàvelmente, mais frequentes, o que tende a aumentar, em progressão geométrica, na medida em que nos frutos dos casamentos mais sangue chinês for circulando. Talvez seja por isso, mas também porque a língua chinesa, pelo seu carácter monossilábico e simples construção gramatical [1] se torna muito fácil de aprender para as crianças, que as

(1) Referimo-nos, aqui, à linguagem oral popular cantonense e não ao chinês erudito.

velhas canções portuguesas, que as anciãs macaenses recordam dos tempos da sua infância, foram progressivamente substituídas pelas cantilenas chinesas, muitas delas aliás, transmitidas e repetidas, hoje, com profundas deturpações.

Podemos considerar as rondas, canções e cantilenas de Macau divididas em três grandes grupos:

1.º — Rondas e canções portuguesas.

2.º — Canções e cantilenas em *patois* que poderemos subdividir em *cantilenas para crianças, cantigas de casa e paródias ou pasquins para adultos.*

3.º — Canções e Cantilenas em chinês.

## I — RONDAS E CANÇÕES PORTUGUESAS

Neste grupo dominam antigas danças de roda portuguesas que se encontram espalhadas por todo o mundo ibérico.

Com a imigração e com o tempo, houve inevitáveis deturpações, tanto nas melodias como nos versos, tendentes, sempre, como é natural, a uma simplificação. Algumas destas rondas infantis, parecem ser vestígios de antigas canções ou, mesmo, romances cuja origem possìvelmente, se perdeu ou difìcilmente se poderá determinar.

Desprezando as rondas e as canções que, hoje, se estudam nas escolas, e que as crianças repetem por as terem ouvido às suas professoras que, por sua vez, as aprenderam nas aulas de educação musical, ou de educação física dos respectivos cursos, registaremos, apenas, aquelas que são recordadas pelas antigas senhoras macaenses.

### 1 — Eu sou filha de Matusalém

Eu sou filha de Matusalém (*bis*)
Quero *brincá nã acho ninguém* (*bis*)
Tudo *nã quer nã quero também*

Esta era uma dança de roda que supomos ter sido das mais antigas, pois só as senhoras mais idosas a recordam. Talvez noutros tempos tivesse tido qualquer variante, tal como a adaptação a um brinquedo mais complicado do que a simples dança de roda.

### 2 — Mata, tira-tira-lá

Esta ronda tal como em Portugal Europeu, consta de duas rodas, uma formada apenas, por duas meninas e a outra constituída pelas restantes companheiras. As duas meninas da roda menor entoam:

— Esta linda rosa mata tira-tira-lá (1) (*bis*)

Ao que as outras respondem:

— Qual de nós quereis vós, mata tira-tira-lá?

Continuam as duas meninas da primeira roda:

— Queremos a menina F . . . (dizendo o nome de uma das companheiras da roda maior), mata tira-tira-lá (*bis*)

A menina citada passa, então, para a primeira roda, prosseguindo a cantiga até que a roda maior fique reduzida, apenas, a duas meninas. Estas recomeçarão o brinquedo, que, assim, pode tornar-se indefinido.

Comparando esta forma de Macau com a popular *mata tira-nira-ná* do noroeste português, registada por Augusto César Pires de Lima (2), verificam-se diferenças notáveis, tanto na música como na letra.

---

(1) Algumas senhoras cantam *mata tira lira lá*
(2) *Jogos e Canções Infantis*, pág. 69

Em Macau, *a nossa linda roda*, transformou-se em *esta linda rosa*, corruptela fácil de admitir. A expressão *mata tira-tira-lá* ou *mata tira-lira-lá* substituiu *mata tira-nira-lá* e as estrofes que se perderam foram substituídas pela repetição dos versos.

Nota-se, ainda, em Macau, uma grande redução no brinquedo, tendo-se perdido quase todos os versos que, em Portugal, são conhecidos.

Parece-nos, porém, que o modo de brincar, em Macau, não corresponde, pròpriamente, à simplificação desta forma portuguesa, mas sim, a uma sua possível variante, doutro ponto de Portugal, ou, ainda, de influência espanhola ou mesmo francesa. Esta ronda, espalhada por grande parte da Europa, foi levada para o Brasil, onde sofreu, também, notável transformação, o que nos parece interessante de comparar.

Veríssimo de Melo ([1]) recolheu uma dança de fileiras, terminada numa ronda, na região do Natal, onde é denominada *bom dia meu sinhorinho.*

Ao que parece, esta ronda é muito popular, não só no Natal mas em todo o Brasil, e até noutros pontos da América Latina, onde a sua introdução teria sido, naturalmente, espanhola.

Maria Cadilla de Martinez descreve uma variante de Porto Rico, afirmando, baseada em Rodrigues Marin, tratar-se duma ronda francesa, introduzida, em Espanha, no século XIX e que, ali, passou a cantar-se:

Ambos a dos mata rili, ril ril
Ambos a dos mata rili, ril ron
Que quiere usted mata ril, ril ril
Que quiere usted, mata ril ril ron

Esta forma de repetição é, aliás, mais semelhante à que chegou ou se adoptou em Macau, do que a forma citada por Pires de Lima.

Supomos, porém, que esta ronda é, na Península, anterior ao século XIX. João Ribeiro ([2]) relaciona a cantiga do *tiro lá* o do *tero lero* com as formas medievais dum poema ou romance da época, que foi *mutilado pelo itinerário através das idades e de várias gentes.*

Esta forma estaria, ainda, relacionada com o poema trovadoresco do *Embaixador das Núpcias.* Realmente, no seu conteúdo, há, nesta ronda, um diálogo simulado entre um rapaz e uma outra pessoa mais velha, ou de mais elevada hierarquia, representada pelo coro:

*Rapaz:* — Bom dia meu senhorinho
Manda o tiro tiro lá } (*bis*)

*Corpo:* — Que é que você quer?
Manda o tiro tiro lá } (*bis*)

---

(1) *Rondas Infantis Brasileiras*, págs. 265, 266
(2) *O Folklore*, Tipografia da *Empresa Litter e Tipográfica* — Porto, 1919

João Ribeiro sustenta tratar-se dum casamento recusado por inabilidade do noivo. A expressão *tiro tiro lá* é tradicional, tendo sido repetida por antigos escritores, sob as formas de *tero lero*, *tiro liro*, etc. Ao que parece, é uma forma de desdém.

No *Cancioneiro Geral* de Rezende está registada uma forma desta expressão que se supõe ser mais antiga: *gaitero de tiro liro*, forma esta que, mais tarde, D. Francisco Manuel de Melo, no seu *Auto do Fidalgo Aprendiz*, repetiu como *tero lero*, referindo-se auma dança:

— Sabeis o sapateado?
O *tero lero*, o *vilão*, o *machadim?*

A versão francesa original, segundo Maria C. Martinez parece ser a seguinte:

Ah, mon bon chateau
Ma tant'tire, lire, lire . . .
Le nôtre est plus beau . . .
Ma tant'tire, lire, lire, . . .

Não é de repudiar a hipótese de ter sido, esta expressão *tire lire* a que deu *tiro liro*, *tero lero* e *tira lira lá*. ([1]).

### 3 — Baixo, debaixo da torre

Baixo, debaixo (*da*) torre
Cielo, cielo, cielo lá (*bis*)
Qual de nós é que quereis? (*bis*)
Cielo, cielo, cielo, lá ([2])
Quero a menina F . . .

---

(1) No *Cancioneiro dos Músicos*, de César das Neves, está registada uma variante, conhecida por *tira lira*

(2) Algumas senhoras dizem *de cielo lá, de cielo lá.* Informadora: D. Alzira Rocha

Esta ronda parece-nos uma simples variante da anterior, na qual a expressão *mata tira tira lá* foi substituída pelas palavras *cielo, cielo, cielo lá.*

A palavra torre, aqui, parece referir-se ao castelo da forma francesa, atrás referida, e da variante metropolitana.

Meu castelo é belo
Batatinha de le-lô.

de que Figueiredo Pimentel registou a forma:

Meu castelo é belo
Mata tita tirerão (1).

Esta moda, em lugar de se dançar em duas rodas, dançava-se, em Macau, mais ou menos como a variante brasileira, em dois grupos colocados em linha, um dos quais era constituído por dois elementos, sendo o outro constituído pelos restantes. Colocados os dois grupos frente a frente, com as crianças de mãos dadas, o grupo menor avançava em direcção ao segundo, entoando o primeiro par de versos e recuando ao bisar. Avançava, então, o segundo grupo, entoando o segundo par de versos. O grupo menor ia, assim, aumentando, ao mesmo tempo que o menor ia diminuindo, até se chegar ao final, para voltar, de novo, ao princípio, como no *mata tira tira lá.*

Aliás, esta forma de brincar, tal como a anterior, lembra, não só na forma, como no conteúdo, a mundialmente conhecida *condessinha de Aragão.* Segundo Fernando Pires de Lima, todas estas formas mais recentes que parecem inspirarem-se, umas nas outras, são adaptações de origem peninsular (2).

Sgundo João Ribeiro, uma variante da ronda do *tero lero* substitui esta expressão por *belo, belo, belo*:

*Belo! belo! belo!*
Tenho tudo quanto quero. . .
Pois eu tenho minha dama
Vestidinha de amarelo

Será deste *belo, belo, belo,* que terá derivado, por corruptela, o *cielo, cielo, cielo* macaense?

Supomos, de facto, que esta expressão resulta de qualquer deturpação ou adaptação de versos doutra canção, possìvelmente em voga na altura em que, aquela, entrou em Macau.

---

(1) Cit. por Veríssimo de Melo in Rondas infantis brasileiras — São Paulo-1953 — págs. 266-267

(2) *A Condessinha de Aragão* — Fernando Castro Pires de Lima — Portucalense Editora, 1957

Em Goa, esta ronda, que também parece ser bastante antiga, e de introdução portuguesa, cantava-se, ainda, nos anos trinta, de acordo com a seguinte variante ([1]):

— Debaixo debaixo da torre (*bis*)
Aluzé, iluzé. . .

— Nós queremos uma menina
Aluzé, iluzé . . . (*bis*)

— O que dareis vós?
Aluzé, iluzé (*bis*)

— Uma bonita boneca ([2])
Aluzé, iluzé (*bis*)

— Ela diz que gosta muito
Aluzé, iluzé ([3]) (*bis*)

Como se vê, em Goa não aparece a expressão *cielo*, que ali foi substituída por *aluzé*, *iluzé*, expressão que, talvez, possa explicar-se, estudando, mais profundamente, *in loco*, o folclore goês. Quanto aos versos e ao conteúdo da ronda é bastante parecida com a *mata tira-nira-ná* descrita por A. C. Pires de Lima.

---

(1) Versão de D. Sílvia das Dores Leão Fernandes.

(2) Esta frase varia conforme a imaginação de quem canta e que, na altura, escolhe a prenda que se propõe oferecer.

(3) Nesta altura, uma menina do grupo maior passa para o outro grupo.

### 4 — A Condessinha de Aragão

O *jogo da Condessinha de Aragão* não é, hoje, pràticamente conhecido em Macau, onde, pelo menos, a seguir ao após guerra, se deixou de usar.

As senhoras com mais de sessenta anos lembram-se, porém, de se divertirem com esta forma de brincar, que tinha algumas variantes.

Segundo F. Pires de Lima, Joaquim de Araújo parece ter sido o primeiro autor a descrever este jogo em 1882 ([1]). Aquele autor atribui a este brinquero uma proveniência peninsular admitindo, contudo, uma certa influência oriental, por via dos árabes, o que parece confirmar-se na cena final do passatempo.

Em Macau, usava-se a variante de se porem nomes de flores às filhas da condessa, sendo o próprio rei que vinha pedir uma delas, devendo escolher e acertar no nome da flor correspondente aquela das meninas que pretendia.

A variante de Macau, porém, perdeu-se, completamente, no que respeita aos pormenores da melodia e dos versos que se entoavam.

Uma outra variante da *Condessinha de Aragão* ou que, pelo menos, alguns autores julgam sê-lo, é o *Senhor Pão Queimado.*

### 5 — O Senhor Pão Queimado

O Senhor Pão Queimado, tal como a Condessa de Aragão parece-nos ser das mais antigas rondas que se cantaram em Macau. Só informadoras com mais de oitenta anos se lembram de ter entrado nestas brincadeiras cantadas ou declamadas. Aliás, outras informadoras mais novas apenas ouviram falar nalgumas delas, não lhes conhecendo, sequer, o conteúdo.

A versão que recolhemos e que, apenas, uma senhora de oitenta anos conseguiu recordar ([2]) parece-nos um tanto truncada, tendo perdido a melodia que, noutros tempos, dizem as velhas senhoras, que a acompanhava.

Formava-se uma fileira de meninas de mãos dadas e a da frente começava a cantar:

— Senhor Pão Queimado!

Outra das pequenitas, ou todas as outras em coro, respondia:

— Quanto pão de cesto?
— Vinte e um.
— Quem queimou?
— Passa roda de pão!

Nesta altura as duas primeiras crianças da fila, levantavam as duas mãos dadas, em arco, passando as outras, a correr, por baixo, procurando voltar à posição inicial. Em certos casos mantinham as mãos dadas, acabando por se partir a fila.

Em Malaca, entre os *cristãos* perdura uma forma de jogar a esta muito semelhante. Supomos tratar-se, também, dum jogo de tradição ibérica espalhado pelos portugueses e espanhóis, pelo Mundo.

---

(1) Um jogo popular português, *in El folklore Andaluz*.
(2) D. Genoveva Ferreira

Foi recolhida, por exemplo, no Uruguai, [1] a seguinte versão, conhecida por *D. Juan de las casas blancas:*

*Juego: Se toman todos de la mano y forman una herradura. Se inicia un diálogo entre los dos de los extremos.*

*— Don Juan de las Casas Blancas!*
*— Mand. Ud. señor.*

*— Cuantos panes hay en el horno?*

*— 25 y un quemado*
*— Quién lo quemó?*
*— Este pícaro ladrón*
*— Ahórquenlo! Ahórquenlo!*

Comparando esta versão com a de Macau, parece-nos, apesar das variantes, serem ambas derivadas de uma mesma forma original de brincar.

Não é de admirar que estas versões apresentem consideráveis diferenças, uma vez transplantadas para tão afastados pontos da Terra. Dentro de Portugal Europeu há, pròpriamente, variantes com diversificações mais ou menos profundas, conforme o local onde se joga.

No Noroeste, o *Senhor Pão Queimado* recebeu o nome de *Senhor João do Cabo*. Recolhido por A. Pires de Lima [2], o *Senhor João do Cabo* consiste no seguinte: as crianças que, geralmente, são rapazes, colocam-se em linha, de mãos dadas. Um dos companheiros, que se encontra colocado numa das extremidades da fila, chama:

*— O' Senhor João do Cabo!*

e o companheiro da outra extremidade pergunta:

*— Que é lá?*

e o diálogo continua:

— Quantos carneirinhos tem queimado? [3]
— Vinte e um
— Quem os queimou?
— Foi um ladrão que aqui passou
— Passaremos?

O que fez a última pergunta começa então a andar, seguindo-o todos os outros, de mãos dadas. O primeiro, que é o chefe da fila que marcha, vai passar entre os dois primeiros, colocados na extremidade oposta, por baixo dos seus braços, ficando o penúltimo da fila com os braços cruzados. Continuam a avançar, passando, a seguir, entre o segundo e o terceiro elementos da fila e, assim, por diante, até ficarem todos com os braços em cruz e voltados para o lado contrário àquele em que estavam antes.

---

(1) Zahara Zaffaroni Bécher — Poesia Folkloria Infantil del Uruguai — Ediciones C. E. F. U. — 1956

(2) *Jogos e Canções Infantis*, Porto, 1943, pág. 42

(3) Noutras versões dizem *pães* ou *vinténs*

A conversa recomeça, então, entre os jogadores das extremidades:

— *O'Senhor João do Cabo!*
— Que é lá?
— Empresta me um balde?
— Caiu ao poço!
— Empresta-me a sua corda?
— Está cheia de nós!

Começam, então, a puxar, cada um pela sua extremidade, até que um dos elementos da fileira se canse e largue as mãos. Esse será castigado, podendo escolher uma das três seguintes punições:

1) *Martelinho*, isto é, passar entre duas filas de rapazes que lhe batem quando ele passa.

2) *Bafe-bafe*, que consiste em começarem, todos os outros, a bufar-lhe.

3) *Passagem por debaixo da ponte* que consiste em colocarem-se os companheiros, frente a frente, de mãos dadas, passando o castigado, por debaixo dos seus braços, mas mudando-se o de trás, imediatamente, para diante, a prolongar a ponte, até que, ele, consiga ultrapassá-lo.

A primeira destas punições é muito semelhante à *gaiola do porco*, usada em Macau. O jogo em si é, também, bastante semelhante, embora, nesta Província, se tenha simplificado.

Quanto ao nome, noutros pontos, como em Vinhais ([1]) mudou para *Cadeias de Santiago*, intervindo, porém, no diálogo, um *Senhor de Além do Cabo.* O mesmo jogo foi, ainda, registado, por Adolfo Coelho ([2]), sob o nome de *o Pão Queimado.* Possivelmente, da associação destes nomes e destas formas de brincar, é que teria nascido o *Senhor Pão Queimado* de Macau.

Segundo F. Pires de Lima, o *Senhor Pão Queimado* é, também, uma mera variante da *Condessinha de Aragão.* O *Senhor Pão Queimado* corresponde ao embaixador, equivalendo o primeiro elemento da fileira à mãe, ou à pessoa a quem aquele iria pedir a noiva. Esta versão de tão antigo brinquedo, era declamada e não contada, como o eram as anteriores.

A forma patética descrita por F. Pires de Lima ([3]) parece-nos, porém, por demais complicada para ter tido popularidade entre as crianças, chegando a ser difundida como brinquedo por vários países latinos como a Espanha, a França e a Itália. Tal sugere-nos, antes, a obra dos antigos jograis e trovadores, o que leva, nesse caso, a fazer remontar o jogo ou a cerimónia que o originou, a uma época muito remota.

Segundo Pitré, os jogos deste tipo, com numerosas variantes, conhecidos, globalmente, por *jogos do embaixador*, reproduzem uma cerimónia nupcial céltica. ([4])

---

(1) Padre Firmino A. Martins — *Folclore — Concelho de Vinhais* — Coímbra — Imprensa da Universidade, 1928, págs. 304 a 307

(2) *Jogos Infantis*, pág. 54

(3) *A Condessinha de Aragão*, págs. 19 a 21

(4) Caroline Poncet nega, porém, tal facto em relação a Espanha, considerando, estes jogos, variantes dum velho romance medieval modernizado.

## 6 — Bom barqueiro

O popular *jogo da falua* é conhecido, em Macau, por *bom barqueiro*, tendo-se perdido, também, pràticamente, em favor do *London bridge*, de influência inglesa, que veio substituí-lo nos nossos dias.

Nos princípios do presente século, porém, era popular, entre as crianças de Macau, uma variante local da *falua ibérica*, embora com melodia e versos, um pouco diferentes dos metropolitanos.

O *bom barqueiro* cantava-se assim:

Mãe: — Bom barqueiro, bom barqueiro,
Dá licença de passar?
Tenhos filhos pequeninos,
Para acabar de criar.

Barqueiro:

Passará, passará,
Mas algum há de ficar.
Se não for o da frente,
Será o de trás (1).

A *mãe* era o chefe duma fila de crianças, que passava sob os braços erguidos em arco de outras duas, que formavam, assim, uma ponte. O último dos elementos da fila, ou qualquer outro, que passasse, ao findar o último verso, ficava preso, entre os

(1) Informadora: D. Maria Margarida Gomes

braços dos companheiros que, para esse fim, os baixavam, tendo de escolher um de dois frutos, de duas pedras preciosas, de duas flores, etc., que aqueles lhe propunham indo colocar-se a seguir, atrás daquele dos barqueiros, ao qual o objecto da sua escolha correspondia.

No final, disputava-se entre os dois grupos, uma luta de tracção ou de *agarradas*.

Uma variante consistia na seguinte fala:

Mãe: — Bom barqueiro,
Bom barqueiro.
Deixa-me passar!
Que quem tem filhos pequeninos
Não pode mais demorar (¹).

Uma terceira variante, ao que parece mais recente, apresenta uma forma mais elaborada:

Mãe: — Peço ao meu bom barqueiro,
Deixa-me passar . . .
Tenho filhos pequeninos,
Mas não posso sustentá-los.

Barqueiros:
Passará, passará,
Mas algum deixará.

Mãe:
Passarei, passarei,
Mas alguma deixarei. (²)

E todos iam passando até ao último, que era agarrado pelos dois barqueiros, ficando preso entre os seus braços. Este tinha, então, de escolher, sem os outros ouvirem, um de dois frutos ou de duas flores, que lhe eram propostos. No final, o jogo era rematado pelo *puxá corda*, nome local da luta de tracção.

Comparemos estas formas de brincar, em Macau, com a variante que nos ocupava na Metrópole, nos anos quarenta (³):

Mãe: — Ó Senhor barqueiro,
Deixe-me passar!
Tenho filhos pequeninos
Não os posso sustentar!

Barqueiro:
Passarás, passarás,
Mas um deles ficará;
Se não for a mãe de diante,
É o filho lá de trás.

---

(1) Informadora: D. Alzira Rocha
(2) Informadora: D. Lília Sapage
(3) Arredores de Lisboa.

Ou ainda (1):

E o último da fila lá ficava, entre os braços dos barqueiros, a escolher, invariàvelmente, ouro ou prata, banana ou ananás.

No Brasil, esta ronda é conhecida por *bom barquinho*, tendo sofrido com a imigração, algumas transformações, registadas por Veríssimo de Melo (2)

Tanto no Brasil como em Macau é um jogo de meninas que se colocam em fila, cada uma com as mãos nos ombros da seguinte. A certa distância, ficam os dois barqueiros que, no Brasil, representam o *Céu* e o *Inferno*, embora estes nomes sejam substituídos por dois nomes de frutos.

As crianças da fila cantam em coro, o que raramente, sucede em Macau:

> Bom barquinho, bom barquinho,
> Deixarás passar?
> Carregados de filhinhos
> Para ajudar a criar.

---

(1) Arredores do Porto.
(2) *Rondas Infantis brasileiras*, pág. 333

As crianças da fila vão avançando, até chegarem perto das duas meninas que formam o arco. Aí param e a maior ou a mais velha, que representa a mãe, de mão dada com a primeira menina da fila, avança, cantando:

Eu peço, meu bom barquinho,
Licença para passar,
Qu'eu tenho muitos filhinhos,
Não posso mais demorar.

As duas meninas que formam o arco, respondem, cantando em coro:

Passarás, passarás,
Que algum deles há de ficar;
Se não for o da frente,
Há de ser o de trás.

Só depois de todas as crianças passarem, ficando distribuídas pelos dois grupos, é que se revela qual dos dois frutos, representa o *Céu* e qual é que representa o *Inferno*. Então, as meninas que estão no *Inferno*, fazem caretas e as do *Céu*, que não conseguirem suster o riso, passarão para o grupo das do *Inferno*. Remata o jogo, a passagem das meninas do grupo do *Céu*, entre as meninas do grupo do *Inferno*, que formam alas, procurando bater nas que passam como no castigo da *gaiola do porco*.

Da comparação destas variantes fàcilmente se deduz um comum foco irradiador.

Aliás, na Metrópole, como sucede noutras rondas, há, também, variantes, conforme as regiões, o que, possivelmente, resulta da infidelidade da transmissão oral.

A. Pires de Lima [1] regista a seguinte forma do Noroeste:

Uma fila de crianças, agarradas aos vestidos umas das outras, aproximam-se de duas companheiras de braços erguidos, cantando em coro:

Bons barqueiros, bons barqueiros,
Deixai-me passar,
Tenho filhos pequeninos,
Deixai-mos criar.

ao que os barqueiros respondem:

Passarão, passarão,
Mas algum há de ficar,
Se não for o da frente,
Há de ser o de trás.

(1) A. Augusto César Pires de Lima — *Jogos e Canções Infantis*, Porto 1934, pág. 41

O brinquedo termina por uma luta de tracção, como era frequente em Macau.

Nenhuma destas formas nos parece a mais perfeita, evidenciando deturpações. Qual será a forma mais antiga, se não a original?

Maria Cadilla Martinez, sob o título de *a la limon*, registou um jogo, muito semelhante à *falua* ibérica, muito popular em Porto Rico.

No Uruguai foi difundida, possìvelmente pelos espanhóis, uma outra variante conhecida por *Martin pescador* ([1]).

Segundo Vicente T. Mendoza ([2]) existem, também, no México, três variantes do *bom barquinho* brasileiro: *la víbora, víbora del mar, al ánimo al ánimo* e *pasen pasen caballeros.* De acordo com a opinião deste autor, o jogo refere-se, provàvelmente, a algum velho uso ou *rimance* relacionado com o problema eterno da passagem das fronteiras, ou ainda com o pagamento de portagens ou de taxas alfandegárias pelos antigos barcos mercantis, ao entrarem numa região diferente.

Não é só nos países latinos mas também nos países anglo-saxónicos que este jogo é popular. No País de Gales há um brinquedo semelhante, de tradição muito antiga, relativo à Ponte de Londres. Será, por influência da vizinha colónia de Hongkong que, ao *bom barqueiro* de Macau, se sobrepôs a variante inglesa da *London bridge*?

**London Bridge**

Em Macau o *brinco* da *London bridge* desenrola-se, hoje, de duas formas diferentes: com versos deturpados pelas crianças portuguesas e com versos em chinês, adaptados à mesma música.

1.ª *Variante*

Forma-se uma fila de crianças, elevando, duas delas, os braços, de mãos dadas, a reproduzir a *Ponte de Londres.* A fila avança cantando:

*Anda, bichi, polendão, polendão, polendão;*
*Anda bichi, polendão, mui fei lei ti, chap chap!*

À palavra *chap* (執) que, em cantonense, significa *apanhar* ou *agarrar, os dois da ponte* abaixam os braços, prendendo o companheiro que, nesse momento, vai a passar. Este terá, então, de escolher entre dois frutos, flores ou metais, que correspondem, respectivamente, a cada um dos *guardas da ponte,* prosseguindo, o jogo, exactamente, como na antiga *falua.* Remata o brinquedo, ou uma luta de tracção ou de perseguição.

---

(1) Ildefonso Vereda Valdez — *Cancioneiro popular do Uruguay* — Ed. FYL Montevideu 1947.

(2) Cit. por V. de Melo — *Rondas Infantis brasileiras* — pág. 335.

Comparemos a letra e a música da canção que entoam as crianças de Macau com a versão inglesa:

*London bridge is falling down*
*Falling down*
*Falling down*
*London bridge is falling down*
*My fair lady*

À melodia foi acrescentado um compasso que corresponde às palavras *chap chap* (執執). O termo *London bridge*, transformou-se em *anda bichi*, forma deturpada de *anda bicha* ou *anda bicho; falling down* aparece-nos, como *polendão* ou *folendão*, deficiência de outiva, por desconhecimento do idioma; *my fair Lady* passou para uma série de palavras chinesas, sem sentido, como as da maioria das cantilenas o são para as crianças que as repetem.

2.ª *Variante*

As crianças chinesas acabam, sempre, por adaptar ao seu próprio idioma, os jogos estrangeiros que lhes agradam e é assim que, com a música da *London bridge*, cantam nos nossos dias:

*iau chéak chéok chái* (有隻雀仔), *há um pardalinho*
*t'it lóc sôi* (跌落水), *que caiu à água*
*t'it lóc sôi* (跌落水), *que caiu à água*
*t'it lóc sôi* (跌落水), *que caiu à água*
*iau chéak chéok chái* (有隻雀仔), *há um pardalinho*
*mei iau ian kau? chôk!* (未有人救？捉！), *ninguém vai salvá-lo? Apanha-o!*

A esta palavra apanham o companheiro que vai a passar.

Algumas crianças substituem o último verso pelo seguinte:

*pei sôi chông hôi* (被水冲去), (*e*) *foi arrastado pela corrente*

apanhando o companheiro que passa, ao pronunciarem a palavra *hôi* (去). — *ir*.

Outras crianças, tal como as portuguesas, acrescentam à palavra final, a expressão *chap, chap* (執執).

Esta cantilena é repetida tantas vezes quantas as necessárias para passarem e serem apanhados todos os elementos da fila. Estes não vão agarrados uns aos outros como no tradicional *bom barqueiro*, passando, outrossim, a correr e evitando, a todo o custo, serem apanhados.

Assim como a *London bridge* deve ter entrado em Macau, por via Hongkong, também por influência anglo-saxónica foi levada para a América do Norte onde era já um dos passatempos favoritos das crianças, nos fins do século passado ([1]).

A origem deste jogo parece ser europeia e bastante antiga, encontrando-se, hoje, espalhado pelo Ocidente, onde é conhecido pelos mais variados nomes: *ponte de ouro*, na Suábia, onde os *dois barqueiros* são conhecidos por *diabo* e por *anjo*; *Céu e Inferno*, em França; *abrir as portas* (*do Paraíso e do Inferno*) na Itália, onde um dos *barqueiros* é *S. Pedro* e o outro *S. Paulo*, etc.

Já no século XVI, Rabelais se referiu a um jogo deste tipo, então designado por *baixar da ponte*. Não estará, este jogo, relacionado com os próprios *Autos das Barcas do Céu e do Inferno*, de Gil Vicente?

Nas versões alemãs os *dois barqueiros* são *um demónio* e um *anjo*, um *Rei* e um *Imperador* ou, ainda, *o Sol* e a *Lua*.

Parece, pois, que na sua forma original, o brico do Bom Barqueiro pretendia representar dois poderes opostos, o *Bem* e o *Mal*, tendo adquirido grande popularidade, não se sabe ao certo sob que forma, durante a Idade Média.

Nesta altura admitia-se, na Europa, que a alma, uma vez separada do corpo, tinha de atravessar uma ponte ([2]) sendo, depois, sujeita ao desiderato duma balança para avaliar-se das possibilidades do seu destino: *Céu*, *Purgatório* ou *Inferno*.

William W. Newell considera que, nos tempos primitivos, nenhuma edificação era tão importante como a ponte, que tornava possível a ligação entre margens opostas. Daí a antipatia dos *espíritos dos campos* pelas pontes, que quebravam o isolamento e portanto a solidão dos seus domínios.

Com propriedade se pode, pois, incluir o *brinco* do *bom barqueiro* num grupo de jogos de origem mitológica.

---

(1) *Games and songs of american children* — collected and compared by William Wells Newel — New York — 1963 — pág. 204.

(2) Semelhante ideia persiste entre os chineses, que consideram, que a alma tem de atravessar duas pontes, uma de ouro e outra de prata. Por fim, ao saírem do Inferno, são, ainda, obrigadas a atravessar outra ponte, donde são lançadas, pelos demónios, ao *Rio do Esquecimento*, donde passarão finalmente, à *roda da Metempsicose*.

**Senhora D. Anita**

*Anita* é um dos nomes populares de Macau. Chamar-se *Anita* a uma senhora de nome Ana é uma forma de tratamento que se pode considerar, ali, quase geral. Não admira, pois, que a popular *dança de roda da Senhora D. Anica* fosse mais conhecida, em Macau, por *Senhora D. Anita*. De resto, a forma de brincar, para além das deturpações da letra e da música, é semelhante à tradicionalmente usada na Metrópole.

Entoa-se, em Macau, uma vez formada a roda:

*Senhora D. Anita fica abaixo do seu jardim* (bis)
*Para ver as lavadeiras*
(A) *Fazer assim, assim. . .*

Nesta altura, todas as meninas da roda fazem gestos imitativos de lavar roupa. À medida que vão cantando, mencionam vários ofícios ou ocupações cuja actividade têm de imitar. Dantes, era, às vezes, uma só que cantava, colocada no meio da roda, limitando-se, as restantes, a rodarem e a fazerem gestos. Outras vezes, a solista, que era quem comandava, fazia parte da roda, cantando os primeiros dois versos, que as outras repetiam em coro. Entoava, depois, o terceiro verso, sendo o coro que rematava a quadra acompanhando os gestos indicados.

Além da melodia, a diferença mais nítida que se nota em Macau, e que parece ter sido deturpação de outiva, ou fruto de terem decorrido muitos anos de desuso, reside nos dois primeiros versos que se cantavam, assim, na Metrópole:

*Senhora D. Anica venha abaixo, ao seu jardim.*

Esta ronda lembra a alguns autores o trabalho colectivo de antigas escravas, orientadas pela sua ama.

## O GIROFLÉ

Esta forma de brincar, deve ser bastante recente em Macau e introduzida pelas escolas, embora hoje se tenha perdido. Dantes, formava-se uma fila de crianças que avançavam e recuavam, de mãos dadas, enquanto outra criança, geralmente de boa voz, avançava e recuava, também, alternadamente, diante das companheiras.

Dizia, esta cantora, que avançava durante o primeiro verso, recuando ao repeti-lo:

*Fui ao jardim da Celeste*
*Giroflé, fli, flá* (bis)

Respondia o coro:

*O que foste lá fazer?*
*Giroflé, fli, flá* (bis)

Solista:

*Fui lá buscar uma rosa*
*Giroflé, fli, flá* (bis)

Coro:

*Para quem era essa rosa?*
*Giroflé, fli, flá* (bis)

Solista:

*É para a menina* F. . . (e menciona uma companheira)
*Giroflé, fli, flá* (bis)

e a menina mencionada passava para o seu lado.

Como se vê, além do termo *giroflé, fli, flá*, esta ronda não sofreu qualquer deturpação.

## REI, CAPITÃO . . .

O popular *rei capitão* que, apenas, é declamado como na Metrópole, diz-se, assim, em Macau:

*Rei, capitão,*
*Soldado, ladrão,*
*Menina bonita*
*De bom coração* ([1])

A única finalidade desta cantilena é determinar a que categoria pertence a pessoa a quem se contam os botões do vestuário. Apenas é permitido, porém, contar os botões de diante, colocados na vertical.

Não registámos, entre a população chinesa, qualquer forma, equivalente, a esta.

---

(1) Informadora: Professora Maria Olinda Ferreira.

## ANTIGAS CANÇÕES PORTUGUESAS

Algumas senhoras, do princípio do século, educadas à antiga portuguesa, sobretudo as que tinham boa voz e que gostavam de cantar, possuem, ainda hoje, as letras de velhas canções portuguesas, que fizeram, certamente, o gáudio dos serões dos fins do século passado, princípios deste século, na Metrópole, e as quais, uma vez trazidas para Macau, teriam, também ilustrado os serões artísticos locais, de que há vários testemunhos e onde se exibiam as prendas das meninas macaenses.

A estas canções podemos talvez chamar *romances de* procedência ibérica, no estilo dos que alcançaram o Brasil, tendo, ali, sido registados por Rossini Tavares de Lima ([1]). Segundo aquele autor, estes versos são, possìvelmente, originários de folhetos de cordel ou reminiscências de antigos autos.

De numerosas letras registadas em cadernos e linguados, por senhoras de Macau, e cujas músicas, na sua maioria, se perderam, coleccionámos algumas que, a seguir, reproduzimos ([2]):

### *Descrido*

1

Que m'importam prazeres da terra
D'essas galas o louco furor
Que m'importa o rugir da tormenta,
D'essas vagas, faíscas de horror?

2

Que m'importa que o mundo se acabe,
Que na terra só eu ficarei;
Que m'importa, se o mundo eu detesto
Se desprezo e rancor lhe votei?

3

Venha embora coriscos e raios
Roubar doce esperança de amor,
Que este peito de mármore e gelo
Só tem fé no tormento e na dor

4

Tive fé, muita fé d'esta vida,
Crenças mil n'este meu coração
Mas que importa se secas, mirradas,
Ei-las todas perdidas no chão?

(1) *Boletim Trimestral da Comissão Catarinense de Folclore* — Março 1952 — pág. 79

(2) Estes versos foram-nos gentilmente cedidos pela nossa informadora Sr.ª D. Celeste Araújo.

5

Já não tenho uma esperança nesta alma
Que o cinismo varou-me de fel;
Além sim que só podem caveiras
Neste fronte cingir um laurel

6

Eia, avante, meu peito eia, avante,
Solta um brado de terno estampido
Que soando, soando nos ares,
Lá repeito bradando — descrito. (1)

Fim

## *Lágrimas*

Com as lágrimas nos olhos.
Com a dor no coração,
Vou soltar da triste lira
A minha triste canção;
E singela, tão sentida
Como os ais da solidão,
Mas ardente, abrasadora,
Como a dor do coração

2

Dentro d'alma foi nascida
Foi a dor que m'a inspirou,
Foi a férvida saudade
Que no meu peito m'a gerou,
Foi a benção derradeira
Que minha mãe me lançou! . . .
Foi a dor, a — dor imensa
Que este canto me inspirou.

3

Minha mãe! . . . primeiro, nome
Que a sorrir balbuciei
Minha mãe! . . . doce harmonia
Que jamais olvidarei
— Eu, por ela, as santas crenças
No meu peito acalentei.
Mãe, e Deus! . . . foram os nomes
Que a sorrir balbuciei

---

(1) Deve tratar-se da palavra descrido.

4

Minha mãe! oh minha amiga
Meu primeiro e santo amor!
Para mim foste na vida
Mais que um anjo do Senhor!
Quantas vezes no teu peito
Escondi a minha dor
Mãe! oh mãe! Tu foste sempre,
Meu primeiro e santo amor!

5

Sempre meiga e carinhosa
Vi o teu pranto correr,
Doce pranto que soltavas
A voz do meu padecer. . .
Eras mãe! . . . só tu podias
Minhas mágoas compreender
Ah! mil vezes com meu pranto
Vi teu pranto correr . . .

6

Amor de mãe! . . . — amor santo —
Ai de mim! já o perdi!
Tão ardente, tão sagrado!
Nunca, nunca o conheci!
Há muito amor, n'esta vida,
Mas, tão puro, nunca o vi;
«Amor de mãe» conheci-o
Só depois. . . quando o perdi.

7

E perdi-o! . . . sim, no mundo
Ao desamparo fiquei. . .
Foram lágrimas de fogo
Lágrimas que então chorei
De joelhos sobre a campa!
Mãe! oh mãe! por ti bradei;
Mas debalde. . . não me ouvias. . .
Ao desamparo fiquei.

8

Mãe, oh mãe! Adeus. . . eu rolo
mas não pode o coração
Expirou . . . morreu nos lábios
A minha triste canção!
Só teu inda repetem
Os ecos da solidão . . .
Teu nome que o tenho n'alma
Como a dor do coração!

## *Cego*

1

Sou cego, quis a má sorte
Roubou-me a luz e a alegria.
Ando no mundo sem norte,
Não vi nunca a luz do dia.

2

Cego e pobre perdido
No escuro que me abraça,
Sou um infeliz, cahido
Nos abismo da desgraça.

3

Não sei que quer a desgraça,
Que atráz de mim corre tanto;
Hei-de parar e dizer-lhe
Que de vê-la não me espanto.

4

Ouvi, oh senhora, ouvi
Os suspiros d'uma voz
Que girando por vós suspira
Aspira somente a vós.

5

Gosto, prazer, alegria,
Em penas se transformou;
O tempo de ser feliz
Já não existe. . . acabou.

6

Não temo a cruenta sorte,
Nem imploro o seu favor
À ventura e à desgraça
Tenho uma alma superior.

7

Escreveu a dura morte,
Com longos dedos mirrados,
No livro dos infelizes,
Os meus dias desgraçados.

8

A minha tirana sorte,
Que a suspirar me condena,
Só quis dar-me por herança,
A aflição, a dor, a pena.

Fim

## *Nas praias*

1

Se eu fora das praias, areia brilhante,
Teu pé delicado, quizera suster,
Se eu fora avezinha, nos ares ferida,
Em teu colo a vida, quisera perder.

2

Se eu fora dos mares, a onda nefanda,
Viera mui branda, teu colo banhar,
Se eu fora dos ventos a brisa fagueira
Viera ligeira teu rosto beijar.

3

Se eu fora dos anjos, o anjo mais belo,
Dos céus para ti, quizera fugir
Se eu fora dos deuses, soberano poderoso,
A ti, como esposo, me quisera unir.

4

Mas eu não sou praia, nem mar, nem areia
Nem briza fagueira, nem anjo, nem Deus.
Sou homem perdido, que vive sem esperança,
Sem esperança na terra, sem esperança nos céus.

Fim

## *Despedida*

1

Tu vais deixar-me, sem talvez que meu pranto
Te inunde as faces ao escutar meus ais;
E d'esse afecto, minha alma encanto,
Quem sabe, ingrata, se esquecer-te vais.

2

Terás ao longe do teu pátrio Tejo,
Vivas saudades d'este imenso amor?
Fagueira esperança dum porvir que almejo.
Virás ao menos mitigar-me a dor.

3

Hão de lembrar-te tuas meigas juras,
Ternos protestos dum amor sem fim;
De casto amor, de esperanças puras,
Quando jurares viver só para mim!

4

Tu vais deixar-me, e que eu te amo tanto!
Oh! que saudades hei-de aqui sofrer.
Se a meiga esperança não estancar meu pranto,
De mágua, em breve, sei que vou morrer

5

Morrer que importa . . . Que é para mim na vida
Logo que eu perca teu ardente amor!?
Há-de ir comigo tua imagem querida
Baixar à campa a que me obriga a dor!

6

Ai! não te esqueças que para ti só vivo!
Embora ausente sempre te amarei.
Ao longe, ao perto, no sepulcro, ou vivo,
No céu, na terra, sempre tua serei

Fim

## *O náufrago*

1

Pobre do triste, errante náufrago, perdido no alto mar,
Vê as perfidas ondas o seu barquinho quebrar

2

Quem virá em seu socorro,
Onde encontrar praia amiga
Que lhe dê consolo a dor,
Que lhe suavise a fadiga.

3

Como a errante andorinha,
Combatida pelo vento,
Cruza o espaço fadigosa
Quasi a cahir sem alento.

4

Assim eu procuro os mares
Desbordando de amargura,
Sem uma esperança de luz,
Sem futuro, sem ventura

Fim

## *A barquinha feiticeira*

1

A barquinha feiticeira
Vai cercando o mar irado,
Enquanto as águas á praia
Me trazem saudades.
D'um ente adorado.
ai! . . .

Sinto o meu corpo gelado,
Vejo esse quadro d'horror!
Mas com valor da barquinha,
Lá vai direitinha
Das ondas á flor.

2

Uma formosa mulher,
Do mar altiva é raínha,
Solta ao vento os cabelos
As vagas revoltas
Lá guia a barquinha.
Ai! . . .

Sobre esse abismo sòsinha,
Vai sua vida arriscar,
Para salvar uma vida
Que lucta perdida
Nas ondas do mar

3

Deus de bondade e amor,
Ente Divino e sem par,
Faz com que as águas não lancem
A pobre barquinha
ao fundo do mar
ai! . . .

Quanto é triste o luctar
Com o gigante feroz,
Basta da voz um rugido
Para ser bem temido
Tão perfido algoz

4

A feiticeira barquinha
Já vem à praia chegando;
Deus os meus rogos ouviu.
Lá vejo o meu filho
De joelhos orando
ai! . . .

E eu alegre chorando
Vou enfim abraçar;
Junto ao altar do Senhor.
Vamos já com fervor
De joelhos orar
ai! . . .

Fim

Noite de Santo António
Dá cá, dá cá, não sejas má
Ai dar um beijo não sejas louca.
Ai dar um beijo dá cá dá cá
Ai dar-me um beijo da tua boca.

2

Santo António milagroso
Has-de fazer um milagre,
Tornar em açucareiro
Esse frasco de vinagre,

Ele

Que teu pedido regeite
Santo António milagreiro
Eu vinagre, e tu azeite
Ai que lindo galheteiro

4

Dá, cá, dá cá, não sejas má
Ai dar um beijo, não sejas louca
Eu dar-te um beijo só estando louco.
Não dá, não dar a minha boca.

*Coro*

Da cá, da cá não sejas má
Ai dar um beijo não sejas louca (*bis*)
Ai dar um beijo da cá, da cá,
Ai dar um beijo da tua boca (*bis*)

Fim

Canta, canta rouxinol
Tu chamas-me a tua vida
Mas tua alma, eu quero ser
Que a vida morre com o corpo
E alma eterna há-de ser.

2

Se o amor dura além da morte,
Constante sempre hei-de ser
Se o amor dura só na vida,
Hei-de amar-te até morrer,

3

*Coro*

Canta, canta, rouxinol
À noite à luz do luar
Canta, canta, que o teu canto,
Algum peito há-de abrandar

4

Quem disser que a vida acaba,
Digo-lhe eu, que nunca amou.
Quem deixou ficar saudades,
Nunca a vida abandou

5

Amar, escolher, amantes
Ensinou-me quem podia
A amar a natureza
A escolher a simpatia

6

*Coro*

Canta, canta rouxinol
A roda de desventura,
Sobre mim constante gira
Nada a faz retroceder.
Infeliz de quem suspira

7

Aquele que tanto amei
Esqueceu meu pensamento
Como o rio esquece as rosas
Que retratou num momento.

8

*Coro*

Canta, canta, rouxinol

*Rema, . . . Remar*

1.º

No mar, no fundo,
Sobre as areias,
Dançam sereias
Quando há luar . . .

O mar é lindo,
A noite é bela,
Desfralda vela,
Remar, remar . . .

2

No mar, no fundo,
Sobre os aljofres
Há lindos cofres
Que te hei-de dar,

O mar é lindo
O céu convida
O amor dá vida,
Remar . . . remar . . .

3

No mar, no fundo
Sobre as areias,
Dançam sereias
Ao meu cantar

O mar é lindo
A noite é bela,
Desfralda a vela,
Remar . . . remar

Fim

## *Aos 21 de Abril*

1.º

Aos «21 de Abril»
Das cinco e seis horas datará
Embarcavam os voluntários
Ó meu Deus (*bis*) que crueldade

2

Choravam os pais pelos filhos
Os filhos pelas mães
Os amantes pelos amados
E os irmãos (*bis*) pelas irmãs

3

Adeus, meu querido pai
Deitai a vossa benção
Que eu vou pr'ós campos do sul
Defender (*bis*) nossa nação

4

Adeus, minha querida mãe
Abraçai-me com valor
Que o Brazil é nossa pátria
Pedro nosso (*bis*) imperador

5

Adeus minha esposa
A quem amei tanto e tanto
Pede a Deus do Céu que eu volte
Para enxugar (*bis*) ou teus prantos

6

Adeus meus queridos filhos
Vinde abraçar o vosso pai
Que em breve vai partir
Para guerra (*bis*) Paraguay.

7

Adeus, minha querida irmã
Anjo do céu e flor da terra
Que já ouço som da trombeta
A me chamar (*bis*) para guerra

8

Adeus terra do meu berço
Pátria minha tão querida
Que pela defesa do teu brilho
Vou arriscar (*bis*) a minha vida.

Fim

## *Fado de Olivia*

Foi no estio numa noite amena
Pálida e serena rosa em botão
Em que Olivia te apertou ao seio
Em doce enleio, divinal visão

2

Teu peito arfava de prazer contraste.
Duma alma ardente devisar desejo
E doido e louco oh! Oliva querida
([1]) a vida a roubar-te um beijo

3

Depois Olivia de trocar beijos
Calmos desejos em nós brotou
Mas oh! que vida! que prazer divino
De amor infindo corações juntou.

4

Depois seguimos, murmurar baixinho
Devagarinho como quem tem medo
Lembrar-te, Olivia! dessa noite linda
Da qual ainda tudo é segredo

Fim

## *Fado Maria Vitória*

Para se cantar bem o fado
Não se precisa talento
Basta apenas ter chorado
Para cantar com sentimento

2

Eu vivia socegada
Nos regaços de meus pais
Fresca, alegre e descuidada
Nos regaços laranjais.

3

E é como num gemido
De triste melancolia,
Que eu canto fado corrido
E é o fado da Mouraria.

---

(1) Ilegível no original — jurei-te?

4

Mas um dia por meu mal
Amei,e fui desprezada
Essa história tão banal
Que faz tanta desgraçada.

5

Sofri muito e foi então
Passado tempo a chorar
Coberta de maldição
Que entranha a contradição,
Que aprendi a cantar

6

E é como num gemido
De triste melancolia
Que eu canto o fado corrido . . .
E é o fado da Mouraria

Fim

## *Fado do desânimo*

Nasci dum beijo maldito
Ó beijo que foi pecado
Ó beijo que deita aflito
No meu viver desgraçado.

2

E mil beijos me iludi
Sem ter dum beijo calmor
E a mim própria me perdi,
Num longo beijo da amor.

3

E perdida vou andando
Sem encontrar beijo sadar
Os lábios a rír cantando
E o coração a chorar.

4

O cipreste é verde e triste
Cópia da minha figura
Verde qual minha esperança
Triste qual minha aventura

Fim

*Canção de Trás-os-Montes*

1.ª voz

Se fores ao cemitério
Ai solidão solidão
No dia do meu enterro
Ai ai ai ai ai ai ai

Canta canta rouxinol
A noite à luz do luar
Canta canta algum peito
hás de abrandar

## CANTIGAS EM *PATOIS*

Semelhantes a estas longas canções portuguesas, surgiram, em Macau, pelo menos nos meados do século passado, tendo adquirido grande popularidade, canções e cantilenas de inspiração local, que ficaram conservadas quer na memória, quer em cópias sucessivamente reproduzidas por particulares. Estas canções, contràriamente às canções portuguesas, conhecidas, dantes, genèricamente, em Macau, por *fados*, pelo seu teor altamente dramático, eram quase sempre canções satíricas, algumas delas conteúdo de pasquins, anònimamente postos a circular e comentando, jocosamente, factos políticos ou ocorrências mais ou menos escandalosas do meio local. A este uso, muito ao gosto dos séculos XVIII e XIX, em terras de influência ibérica, não poderia escapar Macau. A maioria destas canções eram entoadas com a melodia da célebre *nana* de Macau, uma das poucas músicas que os estudiosos da especialidade consideram fruto da criação macaense.

A dolência desta *nana* faz atribuir-lhe uma origem de *canção de embalar*, o que, aliás, o seu próprio nome leva a crer.

Podemos considerar quatro grandes grupos de *cantigas* (1) em *patois*:

1 — Rimas destinadas às crianças

2 — Cantigas de *casa* — quadras soltas, amorosas umas, mais ou menos satíricas outras, que se entoavam com a *nana* de Macau

3 — Pasquins e poemas satíricos

4 — Lengalengas e cantigas de escola

## Rimas destinadas às crianças

As primeiras rimas e cantilenas em *patois* devem ter sido criadas ou adoptadas para recreação das crianças de colo, *os bábá chai* (2) das senhoras macaenses do século passado, ou para desenvolvimento dos seus primeiros reflexos.

Possìvelmente com base em fórmulas de esconjuro, como ainda hoje se usa em muitas aldeias tanto do ocidente como do oriente e para proporcionar um sono tranquilo e *bem-estar* às crianças, teriam nascido as primeiras *cantigas de ninar*.

Estas cantilenas variam extraordinàriamente tanto no seu conteúdo como na sua forma, sendo aliás, pequeno o número que é hoje empregado pelas pessoas de Macau.

Dentre as rimas, a mais popular é a *andorinha* que quase todos os adultos e até muitos jovens conhecem.

### Andorinha

Andorinha rô rô
Sete galo no caminho
Qu'im j'achou . . .
já pegou! (3)

1.ª *Variante*:

Andorinha, vem, vem.
Sete galos no caminho
Quem achou,
já pagou (4).
. . . Miau, miau, miau . . .

E nesta altura, com as pontas dos dedos *caminhando* pelo braço da criança, procura-se fazer-se-lhe cócegas nas axilas o que, inevitàvelmente lhe provoca o riso. Esta forma parece ter sofrido influência recente do pular «*lichinha gata*».

---

(1) O termo geral de *cantigas* parece ser uma adaptação da expressão chinesa *cheong có* (唱歌) que engloba a recitação de versos sem qualquer melodia.

(2) Nome dado localmente às crianças de colo. *Chái*, parece-nos ser a palavra 仔 (*chai*) cantonense aplicada a filho e *bábá* corruptela de bebé ou possìvelmente uma expressão equivalente importada de Goa ou de Malaca.

(3) Informadora: D. Berta Passos Silva.

(4) Informadora: Senhorinha Maria Helena Roberts.

2.ª *variante*:

Andorinha rô rô
Sete galo na capoeira
Quem achou . . .
Pegou e não largou. (1)

Nesta altura, a criança que escutava a lengalenga de mãozinha aberta, batendo--lhe a adulto na palma, levemente, com o dedo indicador da mão direita, deveria tentar agarrar ràpidamente esse dedo no fim do palavreado. É, pois, um brinquedo educativo, semelhante à versão chinesa *tim chong chong* (點蟲蟲).

3.ª *variante*:

Andorinha ró ró
Sete galo no caminho
Quem achou não garou (agarrou).

Várias hipóteses podem admitir-se quanto à expressão *ró ró*. Algumas senhoras macaenses supõem tratar-se da simplificação de *andorinha de ouro* ou *d'ouro*, versão também popular noutros tempos em Macau, em lugar de *andorinha ró ró* (2). Por outro lado, há quem suponha ser uma deturpação de andorinha *andou andou*, forma que lembra a popular cantiga portuguesa a *rolinha andou andou*.

Contudo, em Malaca, os *cristãos*, repetem uma cantilena muito semelhante a esta, que no entanto não utilizam como em Macau, o que nos parece ter sido influenciado pelo *tim chong chong*, dos chineses e não inversamente como também seria de admitir.

Dizem os *cristãos*:

andorinha *rose rose*
Sete galo no caminho
Qu'im pussi
comi! (3)

O *rose rose* de recente influência inglesa parece-nos ser a substituição de qualquer outra palavra portuguesa antiga cujo sentido desconheciam.

Admitimos tratar-se da própria expressão *rô rô* ou *rou rou* já que em Vinhais foi recolhido pelo Pe. Martins um jogo de escondidas em cuja cantilena intervém a expressão *rou rou*, que parece corresponder a quem tapa os olhos e tem de procurar os companheiros.

Será que a cantilena de Macau da *andorinha* foi outrora usada nalgum velho jogo de escondidas semelhantes ao de Vinhais, que veio a perder-se tal como o significado da própria expressão *rou-rou*?

Não é, porém, de excluir a hipótese de ter sido dantes a *Andorinha* uma canção de embalar, sendo *rou rou*, *rô rô* ou *ró-ró* uma forma onomatopaica.

---

(1) Informadora: D. Berta Luz.
(2) Informadora: D. Edite Roque Jorge.
(3) Informadora: D. Rosil da Costa.

Esta hipótese poder advozar-se assentar com os seguintes versos uruguaios de tradição ibérica ([1]):

*Arroró*, mi ninã
*Arrorró*, mi sol
Duérmase la prenda
De mi corazón
a a á, a a á
*Arrorró*, mi nino
*Arrorró*, mi sol
Duérmete pedazo
De mi corazón

## Teladó

Nos antigos tempos, as avós divertiam as crianças ([2]) com cantilenas, talvez tradicionais, talvez imperfeitas traduções ou adaptações de cantilenas chinesas, talvez, ainda, fruto da inspiração do momento. Uma das raras cantilenas que conseguiram chegar aos nossos dias se bem que incompletas é a do *teladó*.

*Teladó, teladó* ([3])
chá cha ([4]) compra chili
china dá pouco
chácha querê tanto . . . ([5])

## Expressões tradicionais

Sem serem pròpriamente cantilenas empregavam-se, noutros tempos, expressões tradicionais bastante curiosas das quais citaremos algumas que se empregavam relativamente às crianças, embora não fosse o seu uso a elas restrito.

«*Vai ali e vem baixo*» ([6]).
O que correspondia a *vai-te embora*.
«*Vôs querê fumá* cigaro, *chêrá rapé?*» ([7]).

---

(1) Zahara Zaffaroni Bécher — *Poesia Folklórica Infantil del Uruguay* (contribución) — Ediciones C.E.F.U. — Versos de cuna; pag. 7.

(2) Informador: Filipe Rosário.

(3) *Teladó*, parece-nos deturpação de *tilá* ou *tirá* (tirar) *dó*, manto com que as anciãs se cobriam ao sair e que fazia parte do trajo tradicional macaense ainda no final do século passado.

(4) *Velha*, em *patois* de Macau.

(5) O informador não se recorda da continuação da cantilena.

(6) Informadora: D. Daria Rodrigues Pereira.

(7) Informadora: D. Celeste Carlos Lopes.

Frase que era uma ordem para as crianças se retirarem das salas quando, ao serão, os adultos pretendiam conversar.

E ainda a forma proverbial.

*«Jambo nunca bom buli co jambo»*

*Si non jambo levantá fedô . . .»* ([1]).

O que corresponde ao conselho de não experimentar contender com aquilo que de antemão se não sabe se poderá vir a dar mau resultado.

Foram ainda registadas por A. F. Marques Pereira cantilenas dantes usadas pelas crianças em relação ao *tempo*, que lembram o dito português:

*«Nossa Senhora da Conceição, faça Sol e chuva não»*.

Estas cantilenas, ou melhor estes ditos perderam-se.

Só algumas senhoras de 80 anos deles se lembram mas nas suas formas portuguesas mais elaboradas.

*Chúa e Sol,*
(chuva e sol)
*Navio espanhol*
*Sol e chúa*
*Navio de Goa*
*Chúa e vento*
*Navio intrá dentro.*

E ainda:

*Babálúa, Babálúa* (Ó Luz, Ó Luz)
*vem fora comê arroz crua*

Esta frase era pronunciada quando uma nuvem obscurecia a face da lua.

Graciette Batalha registou também, em *Alguns aspectos do Folclore de Macau* a popular *cabrinha mé mé*, tradução nítida da cantilena infantil chinesa, que adiante será descrita.

## Cantilenas para adormecer as crianças.

Com a toada da *nana* de Macau mais ou menos deturpada, cantavam as antigas senhoras macaenses:

— *Nome da criança* — por exemplo Angelina, cujo diminuitivo macaense (o chamado nome de casa) é *Anchai.*

— *Anchai piquinino* (bis)
— *Anchai qué naná* (bis) ([2]).

Esta toada, repetida em tom dolente e monocórdico, dava, na maioria dos casos, excelentes resultados, como é de calcular.

---

(1) Informadora: D. Daria Rodrigues Pereira.

(2) Informadora: D. Carlota Dias.

Variante ([1]):

*Nana pêquêrrutcho* } *bis*
*bêbé quê naná* }

Segundo a informadora, ao repetirem-se estes versos, vão-se batendo pancadinhas leves nas nádegas da criança, o que a faz adormecer em breve.

## Cantigas de casa

Quadras soltas, como aquelas que os cristãos de Malaca também conservaram, improvisaram-se em Macau, pelo menos no século passado, às dezenas, quase todas amorosas ou satíricas, quadras que a memória de muitos anciãos conservou.

Algumas destas quadras foram recolhidas e salvas do olvido por António Feliciano Marques Pereira, que as publicou na revista *Ta Ssy Yang Kuó* ([2]).

Algumas destas quadras parecem ser reminiscências de antigas quadras populares portuguesas, ou pelo menos terem sido introduzidas há muito em Macau, visto que, em Malaca, os *cristãos* repetem formas absolutamente semelhantes e que se podem considerar, pelo menos, como frutos duma origem comum.

Citemos alguns exemplos:

*Jambulão maduro*
*Na porta de cidade*
*Nonha qui panhá*
*Tem grande novidade*

*Chico chico taco*
*já matá lagáto*
*Caranguejo velo*
*Já vai no buraco*

*Jambolan maduro*
*Cai na porta de cidade*
*Ai olá minha noiva*
*Tem grande novidade* ([3]).

*Nom quero nae vosso casr*
*Tem medo de suzá pê*
*Quim querê trata cô vôs?*
*Tché! . . . Lé cô lé, cré cô cré* ([4]).

---

(1) Informadora: Professora Maria Olinda Ferreira.
(2) Vol I — pág. 188.
(3) Informadora: D. Berta Passos Silva.
(4) *Cada um com seu igual.*

*Dom, dom, dom, dom,*
*sinhô capitão*
*Espada na cinta*
*Rota na mão*

*Eu querê p'ra vôs*
*Tanto ancusa logo dá*
*Soco bofetada*
*Çã ancusa que nã há de faltar* (1)

*Dom, dom, dom,*
*Sinhô capitã*
*Espada na cinta*
*Com ung-a rota na mão*

*Quem qu'é pa iô* (*quem me quer a mim*)
*Tanta ancusa lôgo dá*
*Sôco bofetada*
*Ça cusa nunca logo faltá* (3).

*Nhonha na jinella*
*Cô fula mogarim* (4).
*Sua mãi tancarerá* (5),
*Sua pai canarim.*

*Casamento fêto*
*Na ponta de lenço;*
*Quim casá cô preto*
*Tem pôco sintimento.*

*Eu masqui sã preto,*
*Sã minha naçan:*
*Panhá vento suzo*
*Ficá côr de jambulan*

*Eu passá na vôsso pórta,*
*Já tócá na fichadura,*
*Vanda dentro respondê:*
*Passá fóra criatura!*

---

(1) Informadora: D. Dolores Salvado Vieira.

(2) Informadora: D. Berta Luz.

(3) Variante do último verso: *Cã ancusa que nunca há de logo faltá*. Estes últimos v sos, em qualquer das suas formas, parecem-nos deturpados, até porque pela sua métrica d cilmente se adaptam à *nana* de Macau.

(4) Mogarim — jasmim da India (*Jasminum sambac* Ait.). Do concani *mogra* ou *mc* (*Flor do amor*).

(5) Chinesa de *tancá* (barco-ovo) — elemento da população flutuante.

*Ingrata, ingrata,*
*Côraçam de vidro:*
*Sem nada, sem nada,*
*Ficá mal cômigo!*

*Eu querê pra vôs,*
*Vôs querê pra ôtro,*
*Deus lô castigá,*
*Fazê vôsso ôlo tôrto.*

*Eu pra olá pra vôs,*
*Passá vanda hórta,*
*Espinho chuchu* (1) *pe,*
*Sangui góta góta.*

*Quim quere pr'a eu*
*Passá vanda gudan* (2);
*Andá manso, manso,*
*Nomeste quebrá buian.*

*Passá vanda travêssa*
*Juvi matá ade,*
*Sangui faze tinta,*
*Escreve nuvidade.*

*Manga maduro,*
*Môça já come!*
*Siára dâli* (3) *môça* (4),
*Môça já more!*

*Chicha* (5) *pari rato*
*Na ponta de bambu;*
*Manduco buli rabo,*
*Chicha buli c. . .*

*Cad'hora, cad'hora,*
*Mamã bótá fóra,*
*Eu tan piquinino*
*Cusa lô fazê agora?*

---

(1) Espetar.
(2) Cave, compartimentos inferiores da casa — do inglês *godown*
(3) Bate-lhe.
(4) Criado, serviçal
(5) Diminuitivo de nome feminino?

*Tico, tico, tico,*
*Sium Policapo,*
*Caranguezo velo*
*Sai de buraco.*

*Agu de samatra* ([1]),
*Corê vai na mar,*
*Lagri* ([2]) *curto cumprido,*
*Farto de churá!*

*chérá qual, cherá qual?*
*Cherá rosa de Portugal*
*Chêrêso ou fede*
*Tudo chêro san igual!*

*Arve de papaia*
*Yá nacê rabo,*
*Véla véla vai rancá,*
*Nhonhonha corê babo* ([3])

*Arve de côco,*
*Já buli agu;*
*Quim ten amôr nôvo,*
*Vêlo vêlo vai pr'a diabo!*

*Passarinho verde*
*Riva de buaian,*
*Capi capi* ([4]) *aza*
*Chomá nhum Janjan* ([5]).

Quase todos os macaenses dos nossos dias se recordam de muitos outras quadras populares que se cantavam com a conhecida *nana* de Macau ([6]) e que A. Marques Pereira e Danilo Barreiros publicaram.

---

(1) Aguaceiro (acompanhado de um temporal) termo de Malaca.

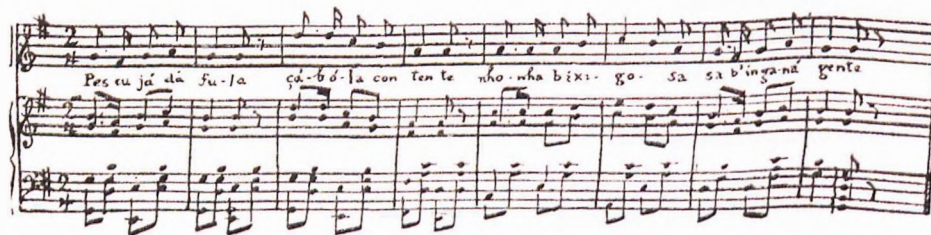
(2) Lágrima.

(3) Comparando com uma quadra semelhante de Malaca supomos que *babo*, aqui, corresponde a um homem.

(4) Abrir e fechar.

(5) Abreviatura de João — *nhum janjan* — senhor João.

(6) Versão da autoria do Dr. Gomes da Silva publicado por A. F. Marques Pereira na Revista *Ta Ssy Yang Kuo*, vol. II — pags 704.

## Outras Quadras populares (Variante)

*Pescu já da fula* ([1]),
*Çábóla contente:*
*Nhonha bixigosa*
*Sab'inganá gente.*

*Ade* ([2]) *pidí chua,* ([3])
*Sápu pidí vento:*
*Nhonhonha bunita* ([4])
*Pidí casamento.*

## Cathrina

A *canção do Cathrina* é ainda das mais lembradas nos nossos dias em Macau:

(1) «Pêssego já dá flor»; o pessegueiro já floriu.
(2) Pato.
(3) Chuva.
(4) Variante: nhonhonha bixigosa.

*Cathrina, minha Cathrina,*
*Cathrina meu de travessa,*
*Nunca bo, ficá tristi, Cathrina,*
*Vôs logo ficá condessa.*

*Riva de vosso porta, Cathrina,*
*Tres páu logo botá,*
*Alo macho, tingili, Cathrina,*
*Sabsana cô ocá* (1),

*Cancom* (2) *já dá fula, Cathrina,*
*Lumbriga já irgui em pê,*
*Formiga cô por çobezo, Cathrina,*
*Corê rua pidi comê.*

*Capam de minha horta, Cathrina,*
*Já sabe dançá shotiz* (3),
*Branquinha có minha Nito, Cathrina,*
*Já sabe caçá perdiz.*

*Tudo ratazana, Cathrina,*
*Pidi carçam vesti,*
*Aranha cô carapato, Cathrina,*
*Casamento já pidi.*

*Poço já secá ago* (4), *Cathrina,*
*Chatom* (5) *já non tem chá;*
*Bicho-nune* (6) *já cae aza, Cathrina,*
*Gato furtá levá.*

*Gom-gom* (7) *cantá saião, Cathrina,*
*Pardal jugá turũm* (8),
*Andorinha furtá casa, Cathrina,*
*Sapo dançá landum.*

---

(1) Nome local de casca de ostra moída.
(2) *Ipomoea aquatica* (planta comestível que os chineses cultivam nos charcos das suas hortas).
(3) Antiga dança popular — *chotiça.*
(4) Água.
(5) Cestos em bambú ou rotim encarnastrados, acolchoados interiormente, e onde se guardam os bules de chá para o manter quente — primórdio das garrafas termos dos nossos dias.
(6) Libélula.
(7) Besouro (forma onomatopaica).
(8) Se se tratava dum antigo jogo, o próprio nome perdeu-se nos nossos dias.

*Pomba puçá ago, Cathrina,*
*Ade virá piám,*
*Porco tocá viola, Cathrina,*
*Mosca lavá buiam*

*Mosquito dá caçada, Cathrina,*
*Manduco* (1) *limpá cambrám* (2),
*Grilho tocá guitara, Cathrina,*
*Cobra sande lampiam.*

*Macaco tocá piano, Cathrina,*
*Barata capi-ôlo,*
*Quim oze lembra cazá, Cathrina,*
*Certo são muto tolo*

*Eva na paraizo, Cathrina,*
*Já enganá Adâm;*
*Amor d'oze em dia, Cathrina,*
*São pior que paço-buiam.*

*Babalua* (3) *já sae fora, Cathrina,*
*Fonte já non tem água,*
*Rapariga olá nhum-nhum* (4), *Cathrina,*
*Boca corê babo.*

*Cangi* (5) *de fula-papaia, Cathrina,*
*Ciume lôgo curá,*
*Nhame areca, cô côco, Cathrina,*
*Réva* (6) *logo tirá.*

*Côpo-côpo* (7) *montá cavallo, Cathrina,*
*Morcêgo querê casá,*
*Nhonhonha falá de amor, Catarina,*
*Coração abri fichá.*

*Quim buscá amor, Cathrina,*
*Ung-a dia lôgo churá;*
*Amor de ozê em dia, Cathrina,*
*Pôco lôgo durá.*

---

(1) rã (nome local).
(2) camarãos (esta palavra é usada hoje ainda em Malaca correntemente nesta acepção).
(3) lua.
(4) rapaz, senhor
(5) cozedura de arroz — *canja* feita à moda chinesa (*chok* 粥)
(6) ira, cólera
(7) borboleta

*Pece* [1] *de pescaria; Cathrina,*
*Provêto lôgo dá;*
*Pescaria de amor, Cathrina,*
*Frescura lôgo achá.*

*Genti curto curto, Cathrina,*
*Séria nadi faltá,*
*Minina ôlo preto, Cathrina,*
*Capaz namorá.*

*Branca, sã innocente, Cathrina,*
*Morena, capaz fingí,*
*Preta abusadéra, Cathrina,*
*Vingança sempre pidi.*

*Quim querê casá, Cathrina,*
*Primero déve sabê,*
*Lavá-ropa, cuzinhá, Cathrina,*
*Puçá ágo, comprá som* [2], *barê* [3].

*Cathrina, minha Cathrina,*
*Relogio tá dá hora,*
*Nunca bom tristi, Cathrina,*
*Adám lôgo vem agora.*

*Lagri, quitiz-quitiz* [4], *Cathrina,*
*Ranho, fiti-foto* [5],
*Babo criá escuma, Cathrina,*
*Coração pili-poto* [6].

É possível que estas sátiras se tivessem baseado, senão sempre, pelo menos quase sempre, em ocorrências da vida local, que apenas vieram a perdurar nos versos, mais pelo seu pitoresco do que pròpriamente pelos factos em si.

## Pasquins e poemas satíricos

Vários foram os pasquins e os poemas satíricos postos a circular noutros tempos em Macau. Um dos mais curiosos, além da *Paródia á Bastiana*, foi o *Vai na minha bolontrão . . .* [7]

---

(1) Peixe.
(2) Comida (do chinês, *song* 餸).
(3) Varrer.
(4, 5 e 6) Formas onomatopaicas.
(7) Alguns pasquins inéditos que recolhemos referem-se a clérigos ou a pessoas de famílias macaenses conhecidas, pelo que serão aqui omitidos.

*Vai na minha bolontrão*
*Sevandija discarádo*
*Eu divéra muto réva!*
*Olá ung-a Nhum assim malvado!*

*Vós non tem nada de bom,,*
*Divéra certo falá;*
*Raspiáte sem vergonha*
*Pra vôs non quêro olá*

*Tudo laia tem de roindade*
*Est'ung-a bolo quarenta óra*
*Si vos vai na minha casa,*
*Pinchá de jinela fóra.*

*Não quero vae vosso casa*
*Tem medo de suzá pê*
*Quim querê trará com vos !*
*Tché ! . . . lé co lé, cré co cré.* (1).

(Gente ben feto)

## Lenga-lengas e Cantigas de escola

A maior parte das *cantigas de Escola*, eram *ditas* em português, tendo sido já, descritas, atrás.

Contudo, *Maria tem um cordeirinho* parece ter sido uma curiosa e antiga canção escolar local, cuja melodia se perdeu (2).

*Maria tem ung-a corderinho*

*Maria tem ung-a corderinho,*
*corderinho, corderinho.*
*Maria tem ung-a cordero branco como neve.*
*Onde Maria vai passea,*
*vai passea, vai passea,*
*Onde Maria vai passea,*
*cordero vai em breve.*
*Segui Maria vae p'ra escola,*
*Vai pr'a escola,*
*vai pr'a escola.*

---

(1) Esta quadra, certamente pelo conceito que encerra, foi a que perdurou e é hoje a mais conhecida.

(2) Informadora: D. Berta Passos Silva.

*Segui Maria vai pr'a escola visti avental.*
*Criança tudo fica tola,*
*fica tola, fica tola.*
*Criança tudo fica tola,*
*ri p'ra animal.*

*Qui foi cordero assim bom,*
*assim bom,*
*assim bom.*

*Qui foi cordero assim bom criança perguntá.*
*Maria tamem bom ong-song,*
*bom ong-song, bom ong-song,*
*Maria tamem bom ong-song,*
*mestra afirmá.*

Outra cantiga que não pode, pròpriamente, considerar-se de escola, mas que, possìvelmente, teria tido aplicação nas festas do Natal foi recolhida e publicada por Danilo Barreiros:

*Em 23 de Dezembro*

Esta música de Henrique Machado ([1]) passou a usar-se para cantar a poesia que apareceu em 1895 no *Almanach Luiz de Camões de Hong Hong*, da autoria de Filipe M. de Lima. ([2]).

(1) p. 401 do n.º 7 de vol. I dos Arquivos de Macau.
(2) Danilo Barreiros, in *Renascimento* — Vol. III de 1-6-1944.

Natal já tem traz de porta
Logo cai na quarta fêra;
Vem cá nos armá Presépio
E arranja candêa cera
Nós tem Sagrada Família
Pastor vaca tem bastante
E tem tambem três Rê Mago
Montado na elefante
Nós tem Minimo Jesus
Sam José com Nossiora;
E tem bastante pastor
Com dez on doze pastora
Mandá fazé unga estrado
D'altura de nosso pêto
Armá Presépio de riva
Logo pode olá bemfêto.
Nós dipois de missa-galo
Vamos sandê todo luz;
Chomá gente de vizinho
Cantá Minino Jesús.
Na Macau Padre Manuel
com umas dos ou três *sium-sium*;
Chegá festa de Natal
Cantá: *gorung gorunggung*.
Aqui «Adeste Fidelis»
E «benite» e más «venite»;
Como eu nun sabe latim
Ai senti que non tem chiste.
Padre Manuel na Macau
Fica na rua de Pala ([1])
Já fazê unga presepio
que ocupá metade sala.
Sua lapa qui bonito . . .
De fóra inchido de fula,
Minino Jesus na pala
No meio de vacas e mula.
Nossiora e Sam José
Ali perto dozelado
Cobri corpo de sua filo
De frio quase gelado.
A riba de lapa unga anjo
Aquando descê de ceo
Co'unga letréro escrevido

(1) Rua da Palha.

— Glória in excelsis Deo. —
Tem ung estrela no ceu
Qui bonito vos olá!
E tem tres rês que, de longe
Botá oculo, observá.
Saiu, padre Manuel falá
qui aquele são tres rés-magro
Mas eu senti bem de gordo
tudo costa bem de largo
Unga rê são portuguez
Otro môro, tem turbante;
otro cafre beço grosso
Corpo inchido diamante;
N'unga canto de presepio
Incluido de arve de coco;
Macaco subi, descê,
Igual como jugá sôco.
Rê Herode com sua tropa
com espada, chuça e lança
Corê como diabo solto
Está tudo criança criança
De tanto ancusa que tem
Que eu agora já esquecê
Mas tem unga crueldade
Eu de medo já tremê!
Vos olá pra tudo rua
Pra tudo canto e travessa
Incluido criança macho
Tudo morto sem cabeça
Vai tudo vanda ouvi choro
Tudo mãe berrá, dá grito:
Sam José com Nossiora
Fuzi com Jesus p'ra Egypto
Padre Manuel são capaz
Ele tem bastante geto
Agora non pode olá;
Presépio assim benfeto

## Lengalengas

Das lengalengas de Macau a mais popular, transmitida que foi oralmente de pais para filhos e muito possivelmente deturpada, o que as frases desconexas, ou de sequência confusa, dos nossos dias, parecem atestar, deve filiar-se nalguma velha lengalenga ibérica, trazida, há muito, para Macau.

O motivo da nossa suposição filia-se na comparação desta lengalenga com a *pica picadera* de Malaca, forma absolutamente paralela a outra muito popular, também ainda hoje, na Ilha da Madeira.

Em lugar da frase *pica-picadera*, inicial de Malaca, a lengalenga de Macau começa por *madéra madéra* . . . (1)

Madéra, madéra
Já vai cavá chan
— Qui de chan?
Já vai simia nele (2)
galinha já picá
— Qui di galinha?
Já vai pusá ovo
— Qui di ovo?
Frade já bebê
— Qui di frade?
Já vai dizê missa
— Qui di missa?
gato já uvi
— Qui di gato?
Já vai panhá rato
— Qui di rato?
Já intrá no buraco
— Qui di buraco?
Pedrero já tapá
— Qui de pedreiro?
Já vai Cantão
— Qui di Cantão?
Fogo já queimá
— Qui di fogo?
Agu já pagá
— Qui di águ?
Mãe já levá. . .
.....................................

**Conclusões**

Uma cantilena é para qualquer *filho da terra* um agradável passatempo. Quer em português, quer em chinês, não há ninguém em Macau que não saiba uma *cantiga*, uma quadra, ou um poema de cor.

Em qualquer lugar, sobretudo onde se encontrem em alegre reunião pessoas idosas naturais de Macau, há sempre um dito curioso e a propósito, uma frase satírica, uma anedota, uma recordação saudosa dos tempos idos. E foi assim, que não morreu, ainda e felizmente, o *falar tradicional* de Macau.

---

(1) Registada por A. Feliciano Marques Pereira — ob. cit.
(2) Arroz com casca.

## Cantilenas chinesas

Algumas poesias do livro Kuóc Fong (國風) (1) aparecem-nos, hoje, sob a forma por que no-las transmitiram as gerações, bastante próximas dos cantos de improviso das remotas festas místicas da antiga China.

Admitem os chineses que *os temas poéticos e os provérbios de Almanaque postos em poemas de dois versos, pelos poetas, têm a propriedade de instruir e corrigir* o que corresponde ao ideal educativo por excelência.

Era muitas vezes por alegorias, metáforas e simbolismos, em certos casos de grande profundidade, de acordo com o que a etiqueta rígida da corte exigia, que os letrados versejavam. Aliás, os poetas corriam graves riscos invectivando, com os seus poemas, pessoas de posição. (2)

Daí a popularidade das alegorias e a arte requintada e dúbia dos próprios versos. Deste gosto, teriam surgido na China, composições equivalentes aos rimances medievais europeus.

Nas cortes imperiais havia verdadeiros torneios de canções, sendo principalmente nos *toi* (對) (3) que os provérbios se confundiam com as máximas, em temas filosóficos mais ou menos abstractos, improvisados no momento.

Na maioria dos casos, nestes torneios, em que era posta à prova a sabedoria e o engenho, em resumo, a cultura e o espírito dos homens da corte, não se produzia geralmente, nada de novo; apenas se exibia erudição, tirando-se partido da memorização de frases poéticas dos trechos clássicos, de simbolismos mais ou menos abstractos, e de provérbios conhecidos que, transformados pelo espírito elevado dos contendores, se tornavam em versos belíssimos e *toi* (對) de grande erudição.

E' por isso que grande número de histórias escritas pelos antigos filósofos pouco diferem, entre si, nos temas e nas próprias coordenadas. A dimensão temática dos antigos contos chineses é, geralmente, a mesma, diferenciando-se, apenas, no pormenor.

Teriam surgido, assim, na China, no decorrer dos séculos, incontáveis poemas dramáticos, amorosos ou satíricos, fruto de todos os graus de erudição e imaginados pela ingenuidade, ardência ou ponderacção, das diferentes idades dos poetas.

Foram criadas, deste modo, rimas clássicas para recreação de letrados, recitativos de trechos inteiros dos velhos livros e rimas feitas para educação das crianças e para sua iniciação na leitura. Por invenção ou por adaptação dos vários mestres, os

---

(1) Colectânea de célebres poesias muito antigas, que Confúcio seleccionou, compilando-as num livro, que dividiu em 4 partes, sub-divididas em 305 capítulos. Estas 4 partes são conhecidas, respectivamente, por: *Kuóc Fong* (國風); *Siu Ngá* (小雅); *Tai Ngá* (大雅) e *Chôn* (頌).

(2) Surgiram, assim, na China cantilenas infantis que são verdadeiras sátiras, abordando temas que não parecem próprios para crianças. Este procedimento era, porém, uma forma da poderem, os letrados, com maior segurança, chamar a atenção para abusos e injustiças das autoridades, sem correrem graves riscos.

(3) Poemas de dois versos cujo sentido se completa.

meninos chineses, de há muito, que repetem versos, que em muitos casos são verdadeiros contos, noutros casos anedotas, adivinhas ou, narrações quer históricas quer lendárias.

Na sua maioria, porém, estes poemas eram utilizados na China com fins didácticos para aprendizagem dos tons dos diferentes caracteres.

Estes versos não eram musicados, embora possuíssem a musicalidade do idioma, independentemente da carência de melodia.

Para valorizar um poema com caracteres de tons tão variados era preciso, nois, escolher, cuidadosamente e até com verdadeira arte, as palavras de cada verso, para constituírem, no seu conjunto, verdadeiras frases musicais.

Muitas vezes, interessa mais a harmonia desta musicalidade tónica, do que o próprio sentido da frase poética, para valorizar os versos, sobretudo quando se destinam à memorizações de trechos de leitura, nos velhos cânones pedagógicos, seguidos pelas escolas chinesas. Os tons das palavras têm de ser escolhidos de forma a tornarem-se agradáveis para que o ouvido da criança os distinga, habituando-se a usá-los com propriedade.

Passando para o nível da cantilena adaptada a brinquedo, são de considerar inevitáveis deturpações e variantes, que a transmissão de outiva justifica e por isso as cantilenas actuais devem diferir, em muito, da sua forma original.

O conteúdo e a forma destas cantilenas, cuja musicalidade depende, na maioria dos casos, ùnicamente da tonalização dos sons, variavam, consoante se destinavam a crianças de mais ou menos tenra idade, ao povo, ou a recreação dos adultos.

Algumas das cantilenas, que chegaram aos nossos dias, são velhas cantigas tradicionais, ao passo que outras são muito mais recentes, criadas ou adaptadas pelas escolas, em muitos casos alteradas e hibridadas pela transmissão oral.

Destas cantigas chinesas há a considerar vários tipos:

1 — *Cantigas clássicas* que fazem parte das óperas chinesas de que há diferentes categorias, de acordo com as características das regiões de onde são originais: U Kéak (粵劇) — Ópera cantonense; Keng Kéak (京劇) ópera do capital (de Pequim); Chiu Chau Kéak (潮州劇) ópera de Chiu Chau; Wu Kéak (滬劇) ópera de Shangai e ainda a Hón Kéak (漢劇) ([1]) e Peng Kéak (平劇) ([2]) melodias muito antigas hoje caídas em desuso.

2 — *Cantigas populares* — Feitas por letrados para o povo, equivalentes aos pasquins portugueses de Macau dos fins do século passado, ou por poetas populares, muitas vezes dedicadas às crianças, há a considerar vários subtipos destas formas de verdadeira arte folclórica chinesa:

— *Wong Mui Tiu* (黃梅調) — ópera popular, cantada em mandarim, que nem todos os artistas líricos chineses sabem interpretar ([3]).

---

(1) Óperas que, datam da dinastia *Hón* (漢) e que ainda eram representadas principalmente nas Províncias de *Wu Pak* (湖北) e *Wu Nam* (湖南) antes do actual regime político.

(2) Óperas muito antigas, que revelam a influência das antigas tribus bárbaras e que já caíram em desuso.

(3) Informador: letrado Senhor António de Assis Fong.

*Man Iu* ([1]) (民謠) rimas assentes em rumores ou boatos, (muitas vezes sem fundamento) sem melodia, apenas declamadas segundo a musicalidade dos tons da palavras e que, em certos casos, eram postas nas bocas das crianças para maior segurança dos poetas.

*Tong Iu* — (童謠) canções infantis, tirando partido de onomatopeias, sonorizações curiosas, satíricas ou simplesmente anedóticas, também sem melodia, feitas expressamente para as crianças e conservadas por transmissão oral.

*Tá Iau Si* (打油詩) — Há ainda a considerar os poemas assim designados, compostos de improviso, muitas vezes à toa, sem sentido, apenas neles se buscando um efeito sonoro para a rima.

Se as poesias infantis forem acompanha das de melodia são conhecidas por *I Tong Có Côc* (兒童歌曲) sendo, geralmente, criadas pelos mestres com fins didácticos. Nos nossos dias, surgiram, até, livrinhos com canções adaptadas a movimentos rítmicos, destinadas às escolas. São as *Cheong Iau Kau chói* (唱遊教材) ou *cantigas para dançar*. Estas *cantigas* são de inspiração nitidamente ocidental destinando-se, principalmente, às modernas aulas de Educação Física.

Para o nosso trabalho, interessaram-nos, apenas, as cantilenas chinesas de tradição oral, que foram recolhidas entre a população de Macau.

Dividimos o material recolhido em dois grupos, de acordo com as diferentes fontes de informação:

— Cantilenas chinesas recolhidas entre crianças ou anciãs portuguesas de Macau, os *tou sáng* (土生) ou *filhos da terra*.

— Cantilenas chinesas recolhidas entre crianças ou anciãs chinesas de Macau, de origem cantonense ([2]).

Sabido que é bastante a alteração do tom duma palavra, em cantonense, para variar o seu significado, não é de admirar que as crianças portuguesas de Macau repitam cantilenas chinesas falhas de sentido e por vezes incoerentes. Em certos casos, as nossas crianças chegam a repetir as cantilenas não obedecendo aos tons, mas numa toada de pontuação ocidental, silabadas verso a verso, ou criando mesmo, para aquelas, verdadeiras melodias.

Com os chineses, aliás, passou-se um fenómeno semelhante.

As *á más* chinesas, ao embalarem as crianças, adaptaram, também, versos chineses à popular *nana* de Macau.

As crianças macaenses, por seu lado, inventaram melodias para o *Tám Tám Kéong Kéong* e para o *Kái Lin Chi* criando, deste modo, formas híbridas, documentos extraordinários da interpenetração de duas culturas que vivem em comum.

(1) A palavra Iu (謠) refere-se a canções não musicadas, aquilo, afinal, a que chamamos rimas ou cantilenas. No caso de serem acompanhadas de melodia são conhecidas por *Man Kó* (民歌) — canções populares.

(2) Em Macau vivem chineses de várias regiões do Sul da China, nomeadamente fuquinenses e gente de Há Ká (客家), além dos cantonenses, cujos usos e o próprio dialecto variam.

## 1 — CANTILENAS CHINESAS RECOLHIDAS ENTRE OS *FILHOS DA TERRA*

Podemos considerar 3 grandes grupos de cantilenas chinesas repetidas pelos portugueses de Macau:

— Educadoras de reflexos.

— Antigos poemas de transmissão oral, que apenas algumas anciãs hoje recordam.

— Cantilenas infantis, subdivididas em dois grupos:

— *Cantigas tradicionais* e lengas-lengas.

— *Cantigas satíricas*, que fazem o gáudio da criançada.

### CANTILENAS EDUCADORAS DE REFLEXOS

Neste grupo há a considerar a popular *Tim Chong chong* (1) a *Tám Tám Kéong Kéong* (2) e a *divertida Pái Pái Chó.*

### **Pái Pái Chó** (排排坐)

Algumas cantilenas são acompanhadas de palmas a marcar o ritmo e entoadas no jeito das litanias budistas. É possível, até, que algumas destas cantilenas tenham tido origem nessas litanias, em orações mais antigas, ou mesmo em práticas de exorcismos (3). Aliás, as próprias rodas, parece terem tido uma origem religiosa (4).

Uma das cantilenas locais acompanhada por palmas muito popular e que resistiu, pelo menos, a algumas dezenas de anos, é a *Pái pái chó.*

As crianças sentam-se todas em fila ou em roda e vão batendo palmas, compassadamente, enquanto entoam:

排排坐
Pái pái chó — (*todos sentados uns a seguir aos outros*)
排排坐
Pái pái chó
食粉果
Séc fan kó — *a comer bolos de arroz*
貓兒担凳
Mau i tam tang — *um gato trouxe um banquinho*

---

(1) Cfr. pág. 31

(2) Cfr. pág. 42

(3) Com palmas, criam os chineses, nos antigos tempos, poder afastar os maus espíritos.

(4) Alguns autores consideram as rodas originárias do oriente (India ou China) embora fossem frequentes, já, na antiga Grécia. Brincar de roda, aliás, é o velho *catenas lundunt* dos romanos.

姑婆坐

Ku pó chó — *para a tia-avó se sentar*

坐爛屎忽

Chó lán si fat [1] — *o banco partiu-se e a tia-avó, maguou as* cadeiras [1].

唔好賴我

Ng'hou lái n'gó — *Não me culpem a mim*

*Variantes:*

Batendo palmas sobre os joelhos, as crianças entoam esta cantilena em coro, não podendo trocar nenhuma palavra nem quebrar o ritmo, transformando-a num verdadeiro jogo de competição.

Outras vezes é apenas uma das crianças que canta, enquanto as outras crianças se limitam a bater palmas, marcando o ritmo.

1 — ANTIGOS POEMAS DE TRANSMISSÃO ORAL QUE APENAS ALGUMAS ANCIÃS RECORDAM

Neste grupo poderemos incluir a *Tesourinha*, o *Rouxinol*, o *Pardalinho* a *Chuva*, o *Galito* e o *Ratinho*.

**Kau chin chái (較剪仔) — Tesourinha**

Conhecida em chinês por *Kau Chin Chai*, (較剪仔) esta cantilena reproduz o lamento duma criança, heroína duma história popular, que era maltratada pelo irmão mais velho, mas a quem a cunhada, que era bondosa, estimava e protegia.

No estilo dos velhos romances ocidentais e das cantigas que se vendiam impressas nas *folhinhas dos cegos*, esta cantilena parece-nos ralacionada com a do *Ratinho* adiante referida, conquanto naquele caso o protogonista seja mal tratado por ambos os membros do casal com quem vive. É possível que a origem destas duas cantilenas seja uma só. O tema, aliás, correu o Mundo, não havendo hoje certamente ninguém que não conheça *Cinderela* ou a portuguesinha *Gata Borralheira*.

É a seguinte, a versão actual, chinesa de «tesourinha»:

較剪仔

Kau chin chai — *tesourinha* [2]

剪花針

Chin fá cham — *corta a agulha de bordar* [3]

---

(1) Nome local dado às nádegas.

(2) Há quem interprete ser a *tesourinha* a queixosa — a criança infeliz-o que nos parece mais lógico. Outros, porém, dizem que *tesourinha* se refere ao irmão mais velho. É de notar o facto de terem sido dantes, na China, as raparigas menosprezadas pela família.

(3) Esta frase pode ser interpretada como uma frase de revolta, segundo é nosso parecer. Há, porém, quem lhe atribua o sentido de queixume de uma irmã atribulada pelo irmão mais velho.

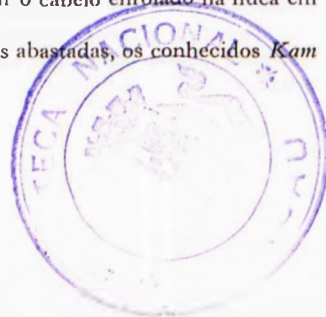
亞哥拉
A có lái — *O irmão mais velho*
我落溏浸
ngó lóc tóng cham — *mergulhou-me num tanque*
亞 (叔) 嫂
A (sok) sou — *a cunhada* (mulher do irmão mais velho)
拉我上翻離
lái ngó seong fan lei — *içou-me para fora*
我買啲猪肝猪心亞嫂食
Ngó mái ti chü kón chü sám á sou sec — *Eu compro (um pouco de) fígado e coração de porco para a cunhada comer*
我挑啲猪屎亞哥聞
Ngó tiu ti chü si á có man — *Eu escolho (um pouco de) fezes de porco para o irmão mais velho cheirar.*

### Hang có chái (鶯哥仔) — O Rouxinol

鶯哥仔
Hang có chái — *O rouxinol*
担柴枝
Tâm chái chi — *leva pedacitos de lenha no bico*
担上山頭
Tâm seong sán tau — *leva (-os) para o cume da montanha*
望阿姨
Móng á i — *viu a tia (solteira)* (1)
阿姨梳隻
A i só chéak — *(a tia) a pentear-se*
攣紅髻
Lün Hong Kái — *a enrolar a chiquia* (2)
插朵紅花
Cháp t'eak hong fá — *(e) a espetar flores encarnadas*
傍髻圍
Póng Kái Wai — *em redor da chiquia*
辮線又齊
Pin sin iau chái — *A trança (da tia) é muito lisa (direita)*
脚又細
Kéok iau sai — *e o pés são pequenos* (3)

(1) Tratando-se de tia já casada a exprenão é I má (姨).

(2) Expressão oral cantonense. Esta *cantiga* parece-nos uma adaptação dum poema à linguagem falada. *Chiquia* é o termo local usado para designar o cabelo enrolado na nuca em forma de calote, do penteado das mulheres chinesas.

(3) Alusão aos pés apertados, característicos das raparigas abastadas, os conhecidos *Kam Lin* (金蓮) lotos dourados.

好好花係
H'ou h'ou fá hái [1] — *(e calça) muito bons sapatos bordados*
踩落泥
Chái lók nái — *para passear sobre a lama.*

Esta *cantiga* parece-nos uma adaptação popular duma verdadeira poesia erudita, pelo seu sentido filosófico e por algumas expressões pouco vulgares em linguagem corrente. Deve tratar-se duma poesia que foi posta, postas na boca das crianças para salvaguarda do poeta que a crion.

*Variantes:*

Hang có chái — *rouxinol*
Tâm chai chi (ou chok chi) — *leva pauzitos ou bambuzinhos*
Tâm seong — *leva-os para cima*
hong tau — *feijão encarnado*
Móng i — *(a) olhar a tia*
A i só chéak — *a tia (está) a pentear-se*
Lün hong kai — *enrolando a chiquia*
Chap téak hong fá — *a espetar flores vermelhas*
Pun kai wái — *(frase de sentido confuso, provàvelmente deturpação de outiva).*
Kéok iau sai — *pés pequenos*
H'ou m'ou fá hái — *E' bom ou não (com) sapatos bordados*
Chái long nái — *passear na lama?*

As deturpações evidentes parecem-nos resultantes da transmissão oral entre portugueses de Macau que, mais fàcilmente, noutros tempos, confundiam as tonalidades em que tão rica é a expressão oral cantonense. [2]

### Má chéok chái (麻雀仔) — O Pardalinho

Inspirada ao que parece, na cantilena anterior é também antiga e conhecida pelas anciãs macaenses, que com as velhas *àmás* a aprenderam, a denominada *Má Chéok Chai* (麻雀仔).

麻雀仔
Má chéok chái — *O pardalinho*
偷油搽
Tau iau chá — *rouba óleo para esfregar*
搽滑髻
Chái wat kai — *(esfregar) na chiquia* [3]

---

(1) Sapatos floridos, no sentido de sapatos bordados, de pessoa rica.

(2) A primeira versão foi recolhida duma informadora portuguesa filha de mãe chinesa e é também a que os chineses repetem. A segunda é a mais corrente entre os *filhos da terra*.

(3) Alusão à parte de trás, penugenta, da cabeça dos pardalitos.

返外家
Fán ngói ká — *ao voltar para casa*
冇茶飲
Mou chá iâm — *não tem chá para beber*
飲過茶渣
Iâm có chá chá (1) — *(e) bebe «borra» de chá*
冇飯食
Mou fan sec — *não tem arroz para comer*
食乾泥沙
Sec kón (2) lai sá — *e come areia seca.*

Esta cantilena parece ser também de origem clássica mas adaptada pelo povo, para criticar as raparigas vaidosas que, sem terem que comer, gastam dinheiro em arrebiques. É pois uma *cantiga de mal dizer.*

**Lók ü (落雨) — A Chuva**

Esta cantilena faz lembrar os velhos pasquins que comentavam factos ocorridos na cidade, mais ou menos escandalosos. Refere-se ao tema dramático, sobretudo na China, onde, de acordo com a ética familiar, as noras eram muitas vezes escravas de despóticas sogras ou cunhadas (esposas do irmão mais velho chefe da família após a morte dos pais). É repetida, tal como se segue, pelas anciãs chinesas e, parcialmente, por algumas macaenses.

落雨仔
Lók ü chái — *A chuvinha (ou chuvisco)*
搭濕街
Tap sap kai — *cai e molha a rua*
阿哥担柴
Á có tám chái — *O irmão transporta lenha*
上街賣
Seong kái mái — *(E) vende(-a) pelas ruas*
阿嫂着花鞋
A sou chók fá hái — *A (minha) cunhada (mulher do meu irmão) usa sapatos bordados*
花鞋花脚帶
Fá hái fá kéok tai — *usa sapatos bordados apertados no pé* (3).
姊姊妹妹去行街
Chi chi, mui mui hang kai — *Todas as irmãs passeiam pelas ruas* (4).

---

(1) e (2) Não devem estas sílabas constar do original pois quebram o ritmo dos versos trissilábicos.

(3) Alusão aos pés grandes de rapariga do povo com pretensões a rapariga abastada.

(4) Siguifica que ninguém trabalha em casa a não ser o pobre do irmão, provàvelmente modesto vendedor de lenha.

## Kai Kong chái (雞公仔) — O Galito

雞公仔
Kai Kong chái — *o galito (ou franganito)*
尾彎彎
Mei wán wán — *de cauda encurvada*
做人新抱
Chou ian san pou ([1]) — *ser (uma) nora (duma pessoa)*
十分難
Sap fan nán — *É muito difícil* ([2])
早早起身
Chou chou hei san — *Quando (ainda) é cedo*
都話晏
Tou wá ngán — *(a sogra) diz que é tarde*
晏晏起身
Ngán ngán hei san — *Quando (já) é tarde*
都話早
Tou wá chou — *(a sogra) diz que é cedo*
眼淚唔乾
Ngan lói ng'kón — *As lágrimas não secam (a nora não pára de chorar)*
入下間
Iap há can — *(por) ter de ir para a cozinha*
下間有條冬瓜仔
Há cán iau t'iu tong kuá chái — *Na cozinha está uma aboborazita*
安人話蒸
Hón ian wá cheng — *Á sogra diz que faça (dela) cus-cus* ([3])
老爺又話煑
Lou ié iâu wá chü — *O sogro diz que (a abóbora) é para cozer*
蒸蒸煑煑
Cheng cheng chü chü —*Quer (faça) cus-cus quer (a) coza*
唔中意
m'chong i — *eles não gostam*
拍起枱頭
Pak hei tói tau — *batem com a mão na mesa*
鬧三朝
Nau sam chiu — *e ralham durante três dias*
一朝打爛
Iat chiu tá lán — *Um dia (partiram)*

(1) Nora pela parte do filho mais velho.
(2) Forma idiomática.
(3) Cozedura em banho-maria, muito apreciada na culinária macaense e chinesa.

三條夾木棍
Sam tiu ká mok kán — *Três varapaus*
四朝跪爛
Sâi chiu kuâi lán — (*E a nora esteve*) *quatro dias de joelhos*
九條綉花裙
Kau tiu sau fá kán — *e ficou* (*até*) *com a saia bordada estragada*
告訴爹爹媽媽
Kou sou té té Má Má — *Queixou-se ao pai e à mãe*
都唔信
Tou m'san — *Eles não* (*a*) *acreditaram*
拉高裙底
Lai Kou Kuan tai — (*Ela então*) *levantou a saia*
血淋淋
üt lam lam — (*e mostrou-se*) *toda ensanguentada.*

Ainda dentro deste mesmo tema em que se acusam de crueldade as matronas chinesas sogra ou cunhada, (mulher do irmão mais velho) primeiras senhoras numa família chinesa, segundo a antiga ética, é popular, também, a cantilena do *Ratinho*

**Lou sü chái (老鼠仔) — O Ratinho**

老鼠仔
Lou sü chái — *o ratinho*
隨地走
Chói tei chau — *anda* (*de rastos*) *pelo chão*
阿哥叫我
Há có kiu ngó — *O irmão mais velho chamou-me*
即時走
Chêk si ch'au — *para* (*me*) *ir embora imediatamente*
阿叔叫我
A sok kiu ngó — *O tio chamou-me*
隨地走
Chói tei chau — *para andar de* (*rastos*) *pelo chão* (*como o rato*)
我唔受得
Ngó m'sau tak — *Eu não posso aturar* (*isto*)
阿叔去
A sok hoi — *O tio vai*
爬爬
Pá pá i ([1]) — *trepar*

---

(1) A palavra i não tem sentido.

三尺八
Sam ch'ék pat — *três ch'ék virgula oito* (1)
阿叔叫我
A sôk kiu ngó (2) — *o tio chamou-me*
担條竹仔
Tam tiu chok chái — *para transportar um bambu* (*ao ombro*)
我唔受得
Ngó m'sau tak — *eu não posso aturar*
阿嫂氣
A sou hei — *o génio da cunhada*
阿叔打我
A sok tá ngó — *o tio bateu-me* (*deu-me*)
三巴掌
Sam pá cheong — *três bofetadas*
我唔受得
Ngó m'sau tak — *eu não posso aturar*
兩個人
leong có ian — *duas pessoas.*

Esta cantilena repetida por uma informadora portuguesa (3), parece ter sofrido algumas deturpações, talvez fruto de transmissão oral.

CANTILENAS INFANTIS

**Lengas-lengas e cantilenas tradicionais**

Destas, as mais conhecidas e mais populares entre as crianças macaenses são, além do *Anel* adaptada a uma forma de brincar, a conhecidíssima *Üt kuóng kuóng* (o luar) com as suas numerosas variantes, a *Siu pei kau* e a *Tam tam chün* (que parece ter sido uma cantiga de roda), além doutras menos conhecidas.

O *Anel* e a *Siu pei kau* foram já referidas, embora haja numerosíssimas variantes. A mais popular e difundida de todas estas cantilenas é, porém, a *Üt kuóng kuóng* que tanto as senhoras como as crianças chinesas e macaenses repetem com pequenas variantes ou omissões.

**Üt kuóng kuóng**

月光光
Üt kuóng kuóng — *A lua brilha*
照地堂
Chiu tei tóng — (*e*) *reflecte-se no tanque*

---

(1) Ch'ék (medida chinesa). Este verso também nos parece estar deturpado.
(2) Neste caso deve ser *sou* (cunhada) e não *sôk* (tio).
(3) Informadora: D. Justina Chan da Graça.

年卅晚
Nin sam sap man — *na noite da véspera do Ano Novo*
買檳榔
mái pang long wu — *compra-se areca*
榔檳香
pang long heong — *a areca é cheirosa*
買子羌
mái tchi kéong — *compra-se gengibre*
子羌辣
tchi keóng lat — *o gengibre é picante*
我唔買
ngó m'mái — *eu não compro*
買牛集
mái n'gau chap — *compra-se tripas de vaca*
牛集苦
ngau chap fu — *as tripas de vaca são amargas*
買猪肚
mai chü tou — *compra-se barriga de porco*
猪肚肥
chü tou fei — *a barriga de porco é gorda*
買牛皮
mái n'gau pei — *compra-se pele de vaca*
牛皮薄
n'gau pei pók — *a pele de vaca é fina*
買菱角
mái leng cóc — *compra-se castanha de água*
菱角尖
leng cóc chim — *a castanha de água é bicuda*
買馬鞭
mái má pin — *compra-se um chicote de cavalo*
馬鞭長
má pin cheong — *o chicote de cavalo é comprido*
起屋樑
hei ôc leong — *levantam-se as vigas de tecto*
屋樑高
ôc leong kou — *as vigas de tecto são altas*
買張刀
mái chéong tou — *compra-se uma faca*

刀切菜
tou chit chói — *a faca corta hortaliça*

買籮蓋
mái ló koi — *compra-se um cesto*

籮蓋圓
ló koi ün — *o cesto é redondo*

買隻船
mai chéak sün — *compra-se um barco*

船沉底
sün chan tái — *o barco afunda-se*

浸死一船番鬼仔
cham sâi iat sun fan kuái chái — *e afogam-se os filhos dos ocidentais* (diabos estrangeiros)

匿埋喺床下底
nat mái hai chon há tái — *que se esconderam debaixo da cama*

煑飯仔
chü fan chái — *para brincar aos cozinhados*

*Variante:*

Algumas crianças, pronunciam, como se seque os versos intercalados respeitantes à castanha de água (*Trapa sinensis*): *leng cóc chim* (菱角尖) a castanha de água é bicuda; *pan fá piu* (擯花邊) serve para fazer renda.

Algumas destas *cantigas* parece terem sido utilizadas, embora sem melodia, em danças de roda, quer por meninas portuguesas, quer por meninas chinesas, que muitas vezes, aliás, de mãos dadas, rodam em conjunto. Algumas cantilenas parece terem sido até escritas para esse fim, tal como a *Tam tam chün* que em português é conhecida por *Cantigas de roda* ou *Andar às voltas*.

### Tá Tai Pei

Como o nome indica esta cantilena é silabada ao ritmo das mãos batendo sobre as coxas, e geralmente entoada em coro pelas crianças que assim brincam.

打大脾
Tá tai pei (1)

唱山歌
Cheong sán có (2)

---

(1) Algumas crianças pronunciam *mat tai pei* (abrir as pernas) em lugar de *tá tai pei* (bater nas pernas).

(2) As *canções da montanha* referem-se a um episódio romântico tradicional que conta a história de dois jovens enamorados que viviam em altas montanhas separadas, por um profundo vale, onde corria caudaloso rio e trocavam frases poéticas, cantando e aproveitando-se de efeito ampliador do eco para se fazerem ouvir.

人人話我
Ian ian wá n'gó
無老婆
Mou lou pó ([1])
有錢娶
Iau chin chôi
翻個 (娶個嬌嬌女)
Fan có (chôi có kiu kiu nôi) ([2])
無錢娶
Mou chin chôi
個豆皮婆
Có tau pei pó

Algumas crianças prosseguem a cantilena com mais seis versos, considerados *muito feios*.

Aliás, são as crianças macaenses que mais graça acham em repeti-los, o que é natural, por se tratar de idioma alheio ([3]).

Os versos que costumam concluir a cantilena do Tá tai pei (打大牌) são os seguintes:

食飯
Sêc fan
食得多
Sec tac tó
疴屎
Hó si
疴大囉
Hó tai ([4]) ló
疴尿
Hó niu
通大海
Cheong tái ói

---

(1) Entre este verso e o seguinte costuma o elemento masculino entoar mais dois versos, considerados impróprios, por se referirem a *porquices* no pitoresco falar da terra.

(2) Quando se trata de raparigas a palavra casar diz-se cá (嫁). No caso de rapazes diz-se chôi (娶). Por isso o verso *kiu kiu nôi* é de preferência substituído pelos chineses por *chói fan có* (娶翻個).

(3) Tal como no caso de certas adivinhas e ditos portugueses, os macaenses retiveram, principalmente, os de carácter mais cómico, ou picaresco É de admitir que, talvez, dantes fossem usados em paródias carnavalescas e que por isso mesmo tenham perdurado.

(4) Ou *Hó Kei* (疴幾).

Em tradução livre a cantilena é, assim, na sua íntegra:

Batemos nas coxas
a cantar *canções da montanha*
as pessoas dizem de mim
que não tenho mulher (que não sou casado)
(Quem) tiver dinheiro (pode) casar com uma rapariga bonita
(Quem) não tiver dinheiro, (tem de) casar com uma rapariga bexigosa.
come-se (arroz)
come-se demais
(resultam) muitas fezes
(que enchem) alguns cestos
(resulta) muita urina
que corre até ao mar.

Para encerrar a cantilena, dizem, ainda, as crianças portuguesas de Macau:

— *Pom, pom, pom!*

### Siu Pei Kau

Embora nesta cantilena intervenham números, não pode considerar-se, pròpriamente, uma cantilena numérica. É utilizada para acompanhar jogos de bola ou saltos à corda.

小皮球
Siu pei kau — *A bolinha*

香焦梨
Heong chiu lei — *banana cheirosa e pera*

鯉魚開花
Lei ü hoi fá ([1]) — *A carpa abre flores*

一十一
Iat sap iat — *um, dez, um* (uma, dez, uma)

一五六
Iat ung loc — *um, cinco, seis*

一五七
Iat ung chat — *um, cinco, sete*

一八一九
Iat pat iat kau — *um, oito, um, nove*

二十一
I sap iat — *dois, dez, um*

etc.

---

(1) Este verso está deturpado, correspondendo a *lei ü fan san* (鯉魚返身) *a carpa dá voltas*, verso que é assim entoado pelas crianças chinesas.

### Tam Tam Chün

Esta cantiga costuma ser entoada em coro, ou, em solo dizendo cada menina um verso. As macaenses usavam-na, principalmente nos passados anos 30, como *cantiga de roda.*

氹氹慱
Tam tam chün — *Andar à roda (às voltas)*

慱花園
Chün fá ün — *no jardim*

炒米餅
Chau mai péang — *bolo de arroz frito*

糯米團
Nó mai ün — *bolo de arroz glutinoso.*

亞公叫我
A kóng kiu n'gó ([1]) — *O avô chama-me*

睇龍船
Tai lóng sün — *(para) ver o barco dragão* ([2]).

我唔睇
Ngó ng'tai — *Eu não (vou) ver*

睇雞仔
Tai kai chi — *eu (vou) ver os pintaínhos.*

雞仔大
Kai chái tái — *Os pintaínhos estão a crescer*

捉去賣
Chok hei mái — *(e) vou apanhá-los para vender.*

賣得幾多錢？
Mai tac kei tó chin — *Por quanto dinheiro posso vendê-los?*

賣得三百錢
Mai tac sam pac chin — *Posso vendê-los por 300 sapecas* ([3])

一百打金仔
Iat pac tá ([1]) Kam chai — *100 para comprar um pedaço de ouro*

二百打銀牌
I pak tá ngan pái — *200 para comprar um medalhão de prata*

金腰帶
Kam iu tái — *(um) cinto de ouro*

---

(1) Ou: 亞婆叫我 — Á pó kiu n'gó — *a avó chama-me em vez de avô.*
Por vezes, apresenta, ainda, outra variante: 亞哥 Á kó — *o irmão mais velho.*

(2) Também é frequente empregarem *móng* em lugar de *tai.*

(3) A criança que responde pode dizer um número diferente de sapecas.

銀腰帶
Ngan iu tái — (*um*) *cinto de prata.*
請亞婆婆
Cheang á pó pó — *Convido uma velhota*
出嚟拜
Tchat lei pái — *para bater cabeça.*
拜得多
Pái tác tó — *Se bater muito* (*cabeça*)
無奈何
Mou nói hó — *não há outro remédio* (subentende-se *senão dar-lhe*).
三埕燒酒
Sam cheng siu chau — *três boiões de vinho*
兩隻鵞
Leong cheak n'gó — (*e*) *dois pares de gansos.*
鵞頭鵞尾
N'gó táu n'gó mei — *A cabeça e a cauda do ganso*
留翻大妗婆
Lau fán tái kam pó — *reserva-os para a casamenteira.*
大妗婆唔在屋
Tai kam pó m'chôi ôc — *A casamenteira não está em casa*
留翻三叔
Lau fán sam sôc — (*Então*) *guarda-se pora o tio paterno.*
三叔騎白馬
Sám sok ké pák má — *O tio foi montar o cavalo branco.*
老鼠拉冬瓜
Lou si lai tong kuá — *O rato transporta abóboras* ([2])
拉到大樹下
Lái tou tai ([2]) sü há — *e leva-as para debaixo duma grande árvore.*
執到個爛銹錢
Chap tou có lán chiu chin — (*Aí*) *apanha sapecas*
梳隻嚤囉髻
Só cheak mó ló ([3]) wat — (*e*) *penteia um carrapito de mouro*
啲啲打打吹翻歸
Ti Ti Ta Tá Ch'ui Fán Kuái — *Ti, ti, tá, tá* (*onomatopeia*) *toca a caminho de casa* ([4]).

---

(1) 打 *Tá* — forma de dizer *comprar*, quando se refere a ouro e jóias.

(2) O conjunto significa, também, *tindili* ou *tingili* (*Lycopersicum cucumis*).

(3) Por vezes empregam *Kai lon* em lugar de *Mó Ló.*

(4) Esta longa cantilena, que cada informadora repetiu à sua maneira, parece-nos ser resultante da reunião de versos truncados de mais de uma cantilena.

## Cantilenas satíricas

As crianças, na sua impiedosa crítica, não poupam os companheiros, entoando cantilenas que se destinam, geralmente, a irritá-los, se estes forem gorduchos, muito morenos, andarem habitualmente despenteados ou assumirem, por jactância, um *porte marcial.*

Há várias *pequenas cantigas* deste género, que, tanto as crianças chinesas como as portuguesas *filhas da terra,* conhecem de cor:

### Hák kuái chai

Hák kuâi chai (1) — *O pretinho*
黑鬼仔
Fó sün tau — *proa de barco a vapor*
火船頭
Lá chiu cheong — *molho de chili* (2)
辣椒醬
Tá mâi iau — *misturado com óleo.*
打麻油

Esta cantilena é, como fàcilmente se depreende, usada para irritar os garotos de pele escura. Parece-nos incompleta ou deturpada.

### Wóng Sin Sáng

黃先生
Wóng Sin Sáng — *O Senhor Wóng*
生個仔
Sáng có chai — *nasceu-lhe um filho.*
仔冬瓜
Chái tong kuá — *O filho (era) uma abóbora*
瓜老襯
Kuá lou chan (4) — *(e) morreu.*
襯肥婆
Chan fei pó — *A mulher é uma gorducha*

Esta cantilena, incoerente, oferece a particularidade de começar cada verso pela palavra final do verso anterior, mas com sentido diferente. É um estilo poético que se baseia nas homofonias e nos efeitos de posição de certas palavras chinesas.

---

(1) *Diabo preto* é o nome que os chineses atribuem aos pretos.
(2) Condimento muito picante e muito apreciado, feito com pimentinha moída.
(3) Informadora: Senhorinha Isabel Ferreira.
(4) Informadora: Senhorinha Maria Lei.

**Um, dois, três, quatro, cinco...**

One, two, three, four, five — 1, 2, 3, 4, 5
阿婆話我乖
A pó wá ngó kuâi — *A avó disse que eu era ajuizado (obediente)*
帶我去行街
Tai ngó hoi hang kai — (*e*) *levou-me a passear.*
着對爛拖鞋
Chéok toi lán tó hái — *Calcei um par de chinelos rotos.*
警察話要拉
Keng chat wá iu lái — *O polícia disse que (tinha) de prender-me*
好彩走得快
Hou chói chau tak fai [1] — *mas eu corri velozmente (fugi a correr)*
幾乎褲甩埋
Kei fu, fu lat mai — *(com a pressa) caíram-me as calças.* [1]

Esta cantilena usada para aborrecer os medrosos tem a característica curiosa de ter cada verso cinco sílabas, donde o seu nome 1, 2, 3, 4, 5.

**Lók Kái**

落街冇錢
Lók kai mou chin — *(Ele) desce para a rua (mas) não tem dinheiro*
買麵包
Mai min pau — *(para) comprar pão;*
借錢又怕
Ché chin iau pá — *pede dinheiro emprestado*
老婆鬧
Lou pó nau — *(pois) tem medo que a mulher (lhe) ralhe.* [2]

Esta cantilena parece um fragmento doutra, possivelmente mais elaborada, paródia aos maridos que receiam as mulheres.

**Pin Chái Cat Cat**

辮仔趷趷
Pin chái cat cat — *Carrapito (ou rabicho) eriçado (no ar).*
阿婆生日
A pó sang iat — *(A) Avó faz anos*
送一條
Song iat chéak — *e ofereceram-lhe*
爛臭襪
Lan chau mat — *uma suja e mal cheirosa.* [3]

---

(1) Informadoras: Senhorinhas Anabela Gomes e Arlete Carion.
(2) Informadoras: Senhorinhas Natércia Silva e Isabel Maria Ferreira.
(3) Informadora: Senhorinha Maria Teresa Manhão.

## Ian Chi Chó

人之初
Ian chi chó — *Poesia (ou cantilena chinesa)*
初之人
Chó chi ian — *(mera inverssão de palavras).*
阿公着錯
Á kong chéok chó ([1]) — *O avô vestiu por engano*
老婆裙
Lou pó kuan — *a saia da mulher.*
先生欠我
Sin sáng chan ngó — *O professor deve-me*
二百銀
I pak ngan — *duzentas patacas.* ([2])

## Lai Niu Há

Esta cantilena parece ter sido imaginada para envergonhar as crianças que, apesar de terem já *certa idade*, ainda *molham o chão ou a cama.*

頼尿蝦
Lai niu há — *Urinar.*
煑冬瓜
Chü tong kuá (ou chü ham há) — *coze-se abóbora ou coze-se balichão;*
煑唔熟
Chü n'g sôc — *não está bem cozido.*
頼亞媽
Lái à má — *A culpa é da mãe.*
亞媽話
A má vá — *A mãe diz:*
菩薩苦
Pou Sat fu — *O Pou Sat está triste*
買猪肚
Mai chü tou — *compra (-se) barriga de porco.*

---

(1) Este verso deve estar errado, pois esta cantilena parece pertencer ao estilo de se iniciar um verso com a palavra terminal do anterior. Além disso, as suas 4 sílabas parecem confirmar a deturpação.

(2) Estes dois últimos versos também nos parecem alterados. Talvez fossem alterados intencionalmente pelos estudantes.

(3) Informadora: Senhorinha Anabela Gomes.

(4) Ás vezes, as crianças continuam esta cantilena, juntando-lhe alguns versos da *Üt Kong Kong*. Cfr. p. 416.

## Fó sün

火船開身
Fó sün hói san — *O barco a vapor parte.*
火船埋頭
Fó sün mai tau — *O barco a vapor chega.*
肥佬論盡
Fei lou lon chon — *O gorducho bamboleante*
跌落碼頭
Tit lóc má tau — *cai no cais.*
肥婆睇見
Fei pó tái kin — *A gorducha da mulher vê*
眼淚流流
Ngan soi lau lau — *e começam-lhe as lágrimas a correr* (*começa a chorar*). ([1])

Esta cantilena é utilizada, nos nossos dias, para aborrecer os gorduchos pois as crianças, ao repetí-la, bamboleiam-se a imitar as pessoas gordas a caminhar.

## Fei Lou

No estilo da anterior é a cantilena do *Gorducho*:

肥佬肥
Fei lou tan — *O gordo* (*cheio*) *de banhas*
買斤猪肉
Mai kan chü iok — *comprou um cate de carne de porco*
去拜神
Hoi pái san — *para ir bater cabeça* ([2]).
行到半路
Hang tou pun lou — *Chegando a meio do caminho*
屎忽痕
Si fat án — *sentiu comichão nas nádegas* ([3])
返到屋企
Fan tou oc kei — (*e*) *voltou para casa*
死晒人
Sái sai san ([4]) — *foi tomar banho.* ([5])

---

(1) Informadora: Professora Inácia Genoveva Lobo.

(2) Venerar os deuses com ofertas.

(3) Frase de calão

(4) Alguns rematam com a frase: kuá lou chan (*morreu*) outros, com a variante: tong soi sai m'lap (*mas*) *a água fria não lava a gordura.*

(5) Informadoras: Senhorinhas Suzana Conceição do Rosário, Anabela Maria Gomes e Albertina dos Remédios Vicente.

Variante:

肥佬肥騰騰
Fei lou fei tán tán — *Homem gordo cheio de banhas*
買一斤猪肉
Mai iat kan chü iok — *compra um cate de carne de porco*
去拜神
Hoi pái san — *e vai bater cabeça.*
行到半路
Hang tou pun lou — *Anda até meio do caminho*
唉發痕
Ai pat án (*frase de calão*) — *e põe-se a gritar que sente comichão.* (1)

**Wai Sec Mau**

Para irritarem os gulosos, por exemplo quando um dos companheiros tem um doce e quer fazer inveja ao comê-lo, empregam, também, as crianças, e às vezes, as suas mães, uma cantilena muito popular em Macau — *O guloso.*

胃食貓
Wai sec mau — *O guloso*
隔離亞婆仔
Kák lei à pó chai — *A velhota (sua) vizinha*
冇得食
Mou tak sec — *não tem (nada) que comer.*
稔稔食
Nam Nam sec — *É saboroso.*
隔離亞婆仔
Kak lei à pó chái — *A velhota (sua) vizinha*
冇得食
Mou tak sec — *não tem (nada) que comer.*

**Á Ku Lei (2)**

阿古李
Á ku lei — *O servente (ku lei)*
坐飛機
Chó fei kei — *sentou-se no avião (apanhou um avião)*
跌落嚟
T'it lóc hei — *(mas) caiu*

---

(1) Informadora: Senhorinha Joana Arrais do Rosário.

(2) Há quem considere um nome próprio e quem considere corresponder este termo a um *atai* (pequeno servente chinês).

參玻璃
Chám pó lei ([1]) — *(e) espetou-se nos vidros*
返到學校
Fan tou hóc hau — *Ao voltar para a escola*
考第尾
Hau tai mei — *ficou em último lugar*

A maioria das crianças sabe a cantilena apenas até este verso.

Outras, aprenderam mais quatro versos, que, pelo seu caracter um pouco grosseiro, geralmente se eximem de repetir:

尋個舊
Cham có kau — *apanhou (como prémio)*
牛奶嚜
Ngau nai mac — *uma lata de leite vazia*
牛油搽屎忽
Ngau iau chá si fat — *e manteiga nas nádegas*
熱水捺嚨壹
It soi nat ló iat — *(para as lavar) queimou-se com água quente.*

Este final parece ser uma forma mista das cantilenas *Á'ku lei* e *Fei lou*. No dizer pitoresco da terra esta cantilena é uma crítica aos apressados, aos *barbeiro bafado*.

## Tun Chi Kuan

A cantilena do *Escuteiro* é empregada pelas crianças, para brincar com os escuteiros chineses, satirizando o aspecto militar da sua instrução.

童子軍
Tun chi kuan — *Um escuteiro (ou quem é o senhor)*
食雲吞
Sec fan tau — *que come farinha de feijão* ([2])
打爛碗
Tá lán wun — *parte a tijela*
賠十文
Pui sáp man — *paga dez patacas* ([3]) *?*
右左整鬼鎖
Iau chó cheng kuái só — *Direita, esquerda* ([4]) *fecha o cadeado!* ([5])

---

(1) Outros dizem (牙翳翳) *ficou muito magoado.*

(2) Variante: Sec wan tan (食雲吞) — come *sopa de fitas.*

(3) Sám man (三元) três patacas, ou outra qualquer quantia, de acordo com a inspiração do momento.

(4) Ordem de marcha: *esquerdo, direito, . . .*

(5) Variante: *conserta o cadeado. Acabou-se!*

### Iat, i, sam

一二三
Iat i sam — 1, 2, 3
孫中山
Sün Chong Sán — (*Dr.*) *Sün Chong San* ([1])
四五六
Sâi ung loc — 4, 5, 6
警察局
Keng chat coc — *A esquadra da polícia.*
馬騮射箭
Má lau sé chi — *O macaco atirou flechas*
射中籮由
Sé chong ló iau — (*que acertaram*) *num trazeiro* ([2])

Esta cantilena, tal como a do *Escuteiro*, parece ser também uma paródia ao carácter militar que se imprimiu à educação chinesa após a implantação da República na China em 1911.

## 2 — CANTILENAS POPULARES CHINESAS RECOLHIDAS ENTRE AS ANCIÃS E AS CRIANÇAS CANTONENSES DE MACAU

Estas cantilenas, tradicionais umas, de inspiração local outras, terceiras ainda deturpações mais ou menos ingénuas de velhos trechos clássicos, andam na boca das crianças, nas ruas, sendo, na sua maioria, fruto de transmissão oral.

Entoadas em coro, ou individualmente, aplicadas a jogos de *tapolhos* ou saltos à corda, servem, na maior parte das vezes, apenas para mera recreação, prestando-se a risota quando se verifica uma omissão, uma má entoação, ou troca duma palavra durante os recitativos.

Reproduzimos, a seguir, algumas destas cantilenas, tendo escolhido, apenas, as mais populares e as mais largamente difundidas entre as crianças chinesas ([3]).

Algumas das cantilenas que entoam, nos nossos dias, as crianças macaenses parecem deturpações de algumas destas cantilenas e às vezes verdadeiras formas mistas, o que ressalta, imediatamente, da sua comparação.

Considerámos, para maior facilidade do seu estudo, dois grandes grupos:

1 — Cantilenas para crianças de colo
  — Mágico-supersticiosas ([4])
  — Educativas de reflexos e de ninar.

2 — Actuais cantilenas usadas pelas crianças, tanto como fórmulas precedentes de jogo, como para mera recreação e na sua grande maioria satíricas.

---

(1) Nome cantonense do Dr. Sun Iat Sin leader do movimento republicano chinês.

(2) Informadora: Senhorinha Maria Lei.

(3) A recolha destas cantilenas foi-nos possível devido ao generoso auxílio da senhorinha Clara Lei (principal informadora).

(4) Estas cantilenas não são incluídas no grupo das canções nem das rimas.

## 1 — CANTILENAS PARA CRIANÇAS DE COLO

Para embalarem, exorcismarem ou educarem os reflexos das suas crianças, imaginaram os chineses as mais diversas cantilenas. Destas, as mais populares em Macau, continuam a ser, entre, as amiãs as de carácter mágico-supersticioso, predominando entre a população mais jovem, as de carácter educativo ou lúdico.

### Cantilenas mágico-supersticiosas

Uma das cantilenas mais usadas pelas avós e pelas *amás* e das primeiras que as crianças muitas vezes escutam, é o *tam chü chái*, de natureza mágico supersticiosa. Estas fórmulas de esconjuro são conhecidas por *fán*, não sendo, pois, incluídas nem no grupo das canções nem no das rimas.

O *tam chü chái* destina-se a afastar os *maus espíritos* que, porventura, tenham provocado um susto à criança, tornando-a *morum* (1)

Creem os chineses que, balouçando a criança sobre uma fumigação de alúmen junto com um quarto de casca de toranja (2) em lume de carvão, o alúmen aderirá às brasas, no caso da criança sofrer, realmente, de *mal de susto*, tomando a forma do animal ou coisa que tal susto provocou.

O *tam chü chái* (balouçar ou chamuscar o porquinho) tem diferentes versões, que apenas diferem no pormenor.

Transcrevemos, a seguir, a versão recolhida e traduzida por Luís G. Gomes (3)

### T'am Chü Chái

燂豬仔
T'am chü chái — *Chamusca-se* (4) *o leitãozinho.*

燂大個
T'ám tái kó — *Chamusca-se até que ele cresça.*

來聽使
Loi t'éang sâi — *Para voltar a servir* (*os seus pais*).

豬仔入豬欄
Chü chái iap chü lán — *O porquinho volta à pocilga.*

牛仔入牛欄
Ngau chái iap ngau lán — *O vitelo regressa ao curral.*

細（佬）汶仔入亞媽房間
Sâi man châi iap à má fong kán — *Torne, pois, o filhinho ao quarto da sua mãe.*

---

(1) Com aspecto triste e doentio, quieta, sem vontade de brincar.

(2) Planta considerada demonífuga — *Citrus maxima*, (Burm.) Merr.

(3) L. G. Gomes — «Chinesices» — p. 274.

(4) Alguns chineses pronunciam t'âm (潭) em vez de t'ám (燂), traduzindo-se, neste caso, por rodar ou fazer girar, em vez de chamuscar.

1.ª Variante ([1]):

燂豬仔
Tám chü chai — *Chamusca-se o porquinho.*
燂牛仔
T"ám ngau chai — *Chamusca-se a vaquinha.*
燂犬
T'ám t'ai — *Chamusca-se o cãozinho.*
聽亞媽使
Téang à má sái — *Para que ouça os conselhos de sua mãe.*
豬驚
Chü kéang — *O porco tem medo.*
狗驚
Kau kéang — *O cão tem medo.*
人仔唔驚
Ian chái ng'kéang — *A criança (o homenzinho) não tem medo.*
亞媽叫佢翻來
A má kiu koi fan loi — *A mãe chama-o (e ele) volta (logo).*

2.ª Variante:

燂豬仔
Tám chü chái — *Chamusca-se o porquinho.*
燂牛仔
T'ám ngau chái — *Chamusca-se a vaquinha.*
豬仔入豬欄
Chü chái iap chü lán — *O porquinho entra na pocilga.*
牛仔入牛欄
Ngau chái iap ngau lán — *O boizinho entra no curral.*
F. . . 入媽媽房間
F . . . iap Má Má fong kán — *(nome da criança) entra no quarto da sua mãe.*
唔使驚
Ng'sai kéang — *Não é preciso ter medo.*
唔使驚
Ng'sai kéang — *Não é preciso ter medo.*
十二個精神
Sap i có cheng san — (Ele) *tem os doze bem estar* ([2]).
十二個爽利
Sap i có song lei — (Ele) *tem os doze song lei* ([3]).

---

(1) Estas três variantes foram por nós recolhidas entre anciãs chinesas de Macau, com mais de 70 anos.

(2) No sentido de completo *bem-estar.*

(3) No sentido de se sentir perfeitamente bem.

Em seguida, bate-se uma palmada no chão, junto do braseiro. Bate-se três vezes no peito da criança, puxa-se-lhe por duas vezes o nariz e por duas vezes as orelhas. Passa-se, finalmente, a mão sobre o fogo e depois sobre o rosto da criança.

Ao entregar-se novamente a criança à mãe ou ao colocá-la na cama, a pessoa que a chamuscou e que nunca deve ser a mãe, diz-se:

乖乖地翻
Kuái, kuái tei fan — *Torna-te obediente.*

唔使驚
Ng'sai kéang — *Não é preciso ter medo.*

一覺瞓
Iat kau fan — *Dorme de um só sono.*

到天光
Tau tin kong — *Até de manhãzinha.*

Esta operação deve repetir-se três dias consecutivos.

3.ª Variante

Quando são as criadas quem *chamusca o porquinho*, a forma inicial da cantilena varia, pois dizem, mais respeitosamente:

燂豬仔
Tám chü chái — *Chamusca-se o porquinho*

燂男（女）仔
T'ám nam chái (ou nói chái) — *Chamusca-se a menina (ou o rapazinho), conforme o sexo da criança*

燂官仔・燂娘仔
T'ám F... (nome da criança) Kun chái ou néong chái [1] — *Chamusca-se o senhorzinho ou a senhorinha F...*

狗又唔驚
Kau iau ng'kéang — *Não receie o cão*

人褸唔驚
Ian lau ng'kéang — *Não receie o casaco (de pessoa)*

...

...

Seguindo-se uma interminável série de nomes de bichos, pessoas, coisas e até ruídos, que se supõe ter podido ser a causa do susto da criança.

---

(1) Termos respeitosos de tratamento.

4.ª Variante

Há pessoas que, em vez de chamuscar a própria criança, preferem defumar apenas uma peça do seu vestuário, enquanto recitam a seguinte fórmula de esconjuro:

快些翻來
F . . . (nome da criança) fai ti fan lei — *F . . . (nome da criança) volta depressa;*
唔使驚
Ng'sai kéang — *Não é preciso ter medo.*
豬唔驚
Chü ng'kéang — *Não receies o porco.*
牛唔驚
Ngau ng'kéang — *Não receies o boi,*
狗唔驚
Kau ng'kéang — *Não receies o cão.*
貓唔驚
Mau ng'kéang — *Não receies o gato.*
嚤囉仔唔驚
Mo ló chái ng'kéang — *Não receies o mouro.*
黑鬼唔驚
Hak kuâi ng'kéang — *Não receies o preto (diabo preto).*
乖乖地
Kuái, kuái tei — *Torna-te obediente.*
聽亞爸話
Téang Á Pá, Á Má Wá — *Ouve o que (te) dizem o (teu) Pai e a (tua) mãe.*
十二個精神夥翻
Sap i có cheng san ló fan — *Regressa com completo bem-estar.*

A sou a-a-a!
Ó filhinho-o-o-o!

Contra epilepsia ou casos anormais do comportamento, em que se considera possesso o enfermo, há ainda uma outra cantilena para esconjuro de *emanações.*, também registada por Luís G. Gomes.

É a chamada *Fei loi fân.*

**Fei loi fân**

飛戾氛
Fei loi fán — *Emanações.*
飛戾氛
Fei loi fán — *Emanações do mal que voam (para) te incomodar (bis).*
莊戾氛
Chong loi fan — *Emanações que vêm aos casarões*

莊新宅舊氛
Chong san ch'ák kâu fán — *aos casarões novos e às residências antigas.*

出早入夜氛
Chât chou iap ié fan — *(Que) saiem de manhã e entram à noite.*

街頭路尾氛
Kai t'âu lou mei fan — *Espíritos das entradas das ruas e das saídas dos caminhos,*

夾氛慢氛
Kap fán mán fán — *emanações anciosas e desocupadas,*

東方氛
Tong fóng fán — *emanações do oriente,*

南方氛
Nám fóng fán — *espíritos do sul,*

西方氛
Sâi fóng fán — *espíritos do ocidente,*

北方氛
P'ák fóng fán — *espíritos do norte,*

四方氛神
Sei fóng fán sán — *espíritos malignos dos quatro pontos cardeais*

出去，出去
Chot hôi, chot hôi — *vão-se embora, vão-se embora!*

### Cantilenas educativas de reflexos e de ninar

— A já referida cantilena da *Andorinha* tem o seu equivalente em chinês no conhecido *Tim chong chong*.

As mães portuguesas, de há muito que adoptaram esta cantilena, conscientes do seu valor educativo para além de mera diversão [1].

Este verdadeiro brinquedo consiste em colocar o indicador no meio de palma da mão da criança e retirando-o no último verso, pois, pronunciada a última palavra, a criança deve tentar apanhar o dedo do adulto, que diz:

### Tim chong chong

點蟲蟲
Tim chong chong — *Qual é o bichinho?*

蟲蟲飛
Chong chong fei — *O bichinho voa.*

飛去荔枝基
Fei hoi lai chi kei — *Voa para uma árvore de lichia* [2].

---

(1) Cfr. p. 31.

(2) *Lichii sinensis*, Lamb.

Por vezes, acrescentam-lhe um quarto verso:

荔枝熟
Lai chi sok — *lichia madura.*

Esta variante é a mais comumente usada pelas senhoras portuguesas de Macau (1).

A forma mais empregada pelos chineses e, aliás, aquela que só entre eles ouvimos repetir é um pouco diferente (2):

點蟲蟲
Tim chong chong — *Qual é o bichinho?*
蟲蟲咪
Chong chong mei — *Uma libelinha*
蟲蟲飛
Chong chong fei — *O bichinho voa*

A cantilena *Tim chong chong*, como se depreende, é um dos primeiros brinquedos, educativo de reflexos.

Para adormecerem as crianças, também as mães e as amas chinesas improvisam, ou repetem, cantilenas tradicionais que poderemos considerar verdadeiras canções de embalar, atendendo à musicalidade dos tons das palavras monossilábicas que pronunciam.

Aconchegada a criança no *pui tai* às costas de quem entoa a cantilena, vai sendo ali balouçada, como se um pequeno berço fora, por movimentos rítmicos do tronco do adulto, que se entrega, geralmente. entretanto, a qualquer outra tarefa.

愛姑乖
Ói ku kuái — *O bé-bé (está às costas para ficar) sosse gado.*
愛姑瞓
Ói ku fan — *O bé-bé (está às costas para) adormercer.*
姑仔眠
Ku chái mi (3) — *O bé-bé adormece.*
愛大姑仔
Ói tai ku chái — *O bé-bé (está às costas) até crescer.*
教去街.
Kau hoi kai — *Ensino(-o) a ir à rua.*
擻街
Sau Kai — *Passear na rua.*

---

(1) Informadora D. Fernanda da Rocha Xavier.

(2) Informadora: Senhorinha Clara Lei.

(3) Variante: 愛姑眠 — *Oi ku mi.*

有什買
Iau m'ié mái — *O que tem para comprar?*
有花賣
Iau fá mai. — *Tem flores para vender* ([1])

1.ª *Variante*:

Em lugar de se balouçar a criança no *pui tai*, é também costume bater-lhe pancadinhas leves.

2.ª *Variante*

A cantilena, por vezes, oferece, também, a seguinte variante:

愛姑乖
Ói ku kuái — *A criança (está às costas) para sossegar*
愛姑仔
Ói ku chái — *Fica até não poder crescer mais*
老鼠拉
Lou sü lái — *O rato vai levá-la*

Esta fórmula tem por fim assustar a criança, o que nos parece, aliás, um contrassenso. É possível que se não destinem estes versos, pròpriamente, a canção de embalar, mas sim a manter quieta a criança no *pui tai* enquanto a mãe trabalha.

**Cantilena para ensinar as crianças a andar**

行，行
Háng, háng — *Anda, anda,*
行到街邊
Háng tou kái pin — *anda até ao fim da rua,*
拾個橙
Chap có cháng — *para apanhar uma laranja.*
橙又甜
Cháng iau tim — *A laranja é doce.*
路好行
Lou hou háng — *O caminho é bom para andar.*

É de notar que todas estas frases têm palavras auspiciosas, tais como uma laranja, que lembra uma grande tangerina (*tai kat*) homófona de *grande felicidade;* tim — *doce* e homófono de *continuidade* — e lou hou hang — *um bom caminho* para *andar ou trilhar.*

---

(1) Informadoras: D. Carlota Dias, professora Maria Olinda Ferreira e enfermeira Clara Lei.

## 2 — ACTUAIS CANTILENAS USADAS COMO MERA RECREAÇÃO

Muitas senhoras de Macau recordam as suas velhas *à-más* sentadas no chão a seu lado, entoando as mais diversas cantilenas em chinês para seu entretenimento.

Muitas destas cantilenas, apenas são lembradas, hoje, por senhoras com mais de 40 ou 50 anos.

Em lugar das historietas universais que prendem sempre a atenção das crianças educando-lhes a memória e a imaginação, os chineses, de há muito, que utilizam as cantilenas rimadas, muitas vezes com curiosas formas onomatopaicas ou mnemónicas, outras vezes começando um verso com o som final do anterior. Em muitos casos, cantilenas e adivinhas confundem-se, donde o seu nome genérico de *ku chái*, historietas.

Da transmissão oral e da fácil corruptela das palavras por confusão dos tons, resultaram deturpações e formas absurdas, ou sem sentido, que continuam a repetir-se, tal como nas escolas tradicionais chinesas se repetem os textos de leitura, sem se saber o seu significado.

Recolhemos, entre as crianças chinesas, vinte e duas cantilenas, algumas das quais são, às vezes, musicadas e que a seguir se transcrevem:

### 雞公仔 Kai Kong Chái — *O franganito*

雞公仔
Kái kong chái — *O franganito*
尾彎彎
Mei wán wán — (*de*) *cauda arqueada.*
做人新抱甚艱難
Chou ian san pou sam kán nán — *Ser-se nora é muito difícil.*
早早起身都話晏
Chou chou hei lói tou wá ngán — *Se se levanta muito cedo,* (*os sogros*) *dizem* (*sempre*) *que é tarde* (1)

### 小魚兒 Siu ü i — *O peixinho*

河裏小兒游游游
Hó loi siu i iau iau iau — *O peixinho anda no rio, a nadar, a nadar.*
擺擺尾巴點點頭
Pai pai mei pá tim tim tau — (*com*) *a cauda a mexer e bolinhas na cabeça.*
一會兒沉
Iat wui i cham — *Às vezes mergulha.*
一會浮
Iat wui fan — *Às vezes sai da água* (fluctua).
好像快活的小朋友
Ou cheong fai wut tec siu pang iau — *Parece um amiguinho muito alegre.*

---

(1) É de comparar com a cantilena *O galito*, registada p. 413.
Entre as crianças chinesas surge-nos, porém, mais simplificada, como pode constatar-se.

### 忙碌的媽媽 **Mong loc tec Má Má** — ***A mãe muito ocupada***

媽媽在家眞辛苦
Má Má chói ká chan san fu
*A mãe fica em casa a trabalhar arduamente.*
煮飯煮菜很忙碌
Chu fán chu chói án móng loc
*Faz a comida (coze arroz) e outros alimentos (sempre) muito ocupada.*
東奔西走難坐定
Tong pan sai chau lán chó teng
(*Anda*) *a correr dum lado para o outro e é difícil* (*podermos*) *vê-la sentada.*
坐定又要縫衣裳
Chó teng iau iu fong i séong
(E) *Quando se senta, é para remendar a roupa* (*costurar*).

### 紡織娘 **Fong ch'êk léong** — ***A tecedeira*** (1)

風兒微
Fong i mei — *A brisa é suave.*
花兒香
Fá i heong — *As flores são perfumadas.*
滿園照着好月光
Mun ün chiu chéok hou ut kuóng — *O jardim está banhado de luar.*
那裏來了紡織娘
Ná loi loi liu fong chék leong — *Donde veio a tecedeira?*
豆棚底下織布忙
Tau páng tái há chêk pou móng — *Está a tecer pano debaixo do caramanchão* (2).

### 說話輕 **Süt wá heng** — ***Fala baixinho***

說話輕
Süt wá heng (Ele ou Ela) — *Fala baixinho.*
走路輕
Chau lou heng — *Anda também silenciosamente.*
放下東西也要輕
Fong há tong sai ia iu heng — *Coloca as coisas também sem ruído.*
不需老師告訴我
Pat soi lou si kou sou ngó — *Não precisa de professor para o* (*a*) *ensinar* (*chamar--lhe a atenção*).
自己會留神
Chi Kei wui lau san — *Sabe sòzinho* (*a*) *tomar cautela* (*conduzir-se bem*)

---

(1) Nome popular duma aranha.
(2) Trepadeira de leguminosas.

## 你渴嗎 **Nei hót má** — ***Tens sede?***

花呀花
Fá há fá — *Flor, ó flor!*
你喝嗎
Nei hót má — *Tens sede?*
爲甚低頭不說話
Wai sam tai tau pat sut wá — *Porque baixas a cabeça e não dizes nada?* (1)
你不說話我明白
Nei pat sut wá n'gó meng pák — *Eu percebo porque (razão) tu não falas.*
只要淸水不要茶
Chi iu cheng soi pat iu chá — *Porque tu só queres água e não queres chá . . .* (2)

## 是誰美麗 **Si soi mei lái** — ***Quem é bonita?***

花
Fá — *Flor!*
花
Fá — *Flor!*
美麗的花
Mei lai têc fá — *bonita flor!*
蝶
Tip — *Borboleta!*
蝶
Tip — *Borboleta!*
美麗的蝶
Mei lai tec tip — *bonita borboleta!*
花美麗
Fá mei lai — *A flor é bonita.*
蝶美麗
Tip mei lai — *A borboleta é bonita.*
是誰美麗
Si soi mei lai —*Quem é bonita?*
花美麗蝶美麗
Fá mei lai tip mei lai — *A flor é bonita e a borboleta é também bonita.*
都很美麗
Tou hán mei lái — *Ambas são bonitas.*

---

(1) Alusão ao cumprimento tradicional chinês.
(2) Alusão à antiga prática da etiqueta chinesa, de oferecer chá às visitas ou convidados. Referência poética à condição não humana das flores.

## 新年歌 San nin có — *Canção do Ano Novo*

今天是快樂的新年
Kam tin si fai lóc san nin — *Hoje é a alegria (a festa) do Ano Novo!*

哈
Há! — *Á!*

哈戴新帽
Há, tái san mou — *Á! Eu ponho um chapéu novo (eu estreio um chapéu),*

穿新鞋又換新衣
Chün san hai iau wun san i — calço sapatos novos e visto roupas novas.

小弟弟小妹妹笑嘻嘻
Siu tai tai, siu mui mui, siu hei hei — O irmãozinho e a irmãzinha riem-se (muito contentes).

恭喜你
Kong hei nei — *Boas festas!* (1)

恭喜你
Kong hei nei — *Boas festas!*

恭喜你
Kong hei nei — *Boas festas!*

## 媽媽回來了 Má Má wui lói liu — *A mãe regressou*

依呀一聲大門開
I á iat seng tai mun hói — *A porta abre-se com um som* i-á (2).

媽媽上街回來了
Má Má séong kai wui lói lui — *A mãe foi à rua e voltou (para casa).*

左手餅一個
Chó sau péang iat có — *Na mão esquerda traz um bolo.*

右手糕一塊
Iau sau kou iat fai — *Na mão direita traz uma fatia de pudim* (3).

弟弟跳出去迎接
Tai tai tiu chot hoi ieng chip — *O irmãozinho, saltando, para receber a mãe,*

跳在地上哭哀哀
Tiu chó tei seong oc ngói ngói — *caiu no chão e começou a chorar.*

---

(1) Uma das muitas fórmulas usadas para desejar felicidades no Ano Novo — Literalmente, traduz-se por — *Respeitosas Alegrias.* Os votos são acompanhados de três vénias.

(2) Onomatopeia duma porta a abrir-se.

(3) Kou — designação geral para bolos apudinados, geralmente cozidos a vapor.

### 羊咩咩 **Iong mé mé** — *ovelha mé mé*

落雨唔担傘
Loc ü ng tam ché — *chove e (ele ou ela) não tem chapéu de chuva.*
担把爛洋傘
Tám pá lán iong ché — *Traz um chapéu de chuva estrangeiro (todo) roto* ([1]).

### 細老哥 **Sai lou có** — ***O garoto***

細老哥
Sai lou có — *O garoto*
吹波羅
chói pó ló — *soprou um ananás,*
吹大個耍老婆
chói tai có chou lou pó — *soprou um grande balão* ([2]).

### 亞肥肥 **Á fei fei** — ***O gordo***

亞肥肥
A' fei fei — *O gordo*
隨街偷臘味
choi kai tau láp mei — *rouba pelas ruas carnes fumadas* ([3])
走去香港油麻地
chau hoi heong kong iau má tei — *(e) chegou à região de Iau Má Tei (em Hong Kong).*
請個死伙記
Cheang có sei fó kei — *Arranjou um empregado.*
一日用佢二千幾
iat iat iong koi i chin kei — *(Mas) um dia (este) gastou-lhe duas mil e tal (patacas)*
激到亞肥
Kêk tou há fei — *(isto) irritou o gorducho*
二跳四
i tiu sài — *(que) de 2 saltou para 4.* ([4])
走去南灣跳海死
Chau hoi nam wán tiu oi sei — *Foi-se atirar ao mar, na Praia Grande (em Macau).*
大粒煙屎跟住尾
tai láp in si kan chü mei — *Outra gorducha (seguiu-o) foi atrás dele*

---

(1) Esta canção infantil parece-nos ser ou a forma original, ou a tradução, da velha cantilena, noutros tempos dita em português pelas crianças, recolhida por graciete Batalha e citada no seu trabalho *Alguns Aspectos do folclore de Macau* — Sep. do B. Luís de Camões vol. II de 1968.

(2) Esta tradução não é de forma alguma rigorosa. A cantilena parece não ter significado, sendo apenas usada para gaudio das crianças, devido à curiosa sonorização das palavras.

(3) Nome geral atribuído às carnes secas e enchidos, preparados, sobretudo, por ocasião do Ano Novo lunar. Não são específicos da quadra mas sim da estação invernal.

(4) Esta expressão idiomática significa *ficar fora de si.*

叫亞肥唔好死
Kiu há fei n'g hou sei — *(e) chamou-o (pedindo-lhe) para não se matar.*
兩家拍拖番屋企
leong ká pak tó fan oc kei — *Os dois, de mãos dadas, voltaram para casa* (1).

**A B C D 大頭六 E — A, B, C, D *cabeça grande, seis E***
*(Ei, bi, ci, di, tai tau, loc i)*

Esta breve cantilena costuma ser dita em inglês, servindo para iniciação dos chineses no abecedário ocidental, ou, pelo menos, para estudo da língua inglesa.

**排排坐 Pái pái chó — *Todos sentados em fila***

排排座食粉果
Pái pái chó sêc fan kuó — *Todos sentados em fila a comer fan kuó* (2).
豬拉柴狗燒火
chü lái chái kau siu fó — *O porco traz a lenha e o cão acende o lume.*
貓兒担櫈姑婆坐
Mau i tám tang ku pó chó — *O gato traz um banco para o velhota.*
坐爛屎弗無賴我
chó lán si fat mou lái ngó — *(Ela) sentou-se e partiu-se-lhe o «trazeiro». Não me culpe (A culpa não é minha)!* (3)

**Hói Ku Kuâi — *Fica sossegado***

嘥姑乖
Hói ku kuâi — *Fica sossegado (obediente)*
嘥姑大
Hoi ku tái — *Até ficares grande (cresceres)*
嘥大姑細嫁後街
Hói tai ku sai ká hau kái — *Quando ficares grande casar-te-ás (e morarás) na rua detrás.*
後街有乜嘢買
Hau kái iau ti ié mai — *Na rua detrás há (muitas) coisas para comprar.*
有鮮魚鮮肉買
Iau sin ü sin iôc mái — *Há peixe fresco e carne fresca, para comprar*
又有鮮花帶
Iau iau sin fá tái — *(e) também há flores viçosas.*
帶唔晒擠落床頭比老鼠拉
Tái ng sái chái lóc chong tau pei lou sü lai — *Tem (até) demais; põe-nas sobre a cama para os ratos (as) levarem.*
拉去邊
Lâi hoi pin — *levarem para onde?*
拉去大新街
Lai hoi tai san kái — *levam (nas) para a rua* Tai San (grande novidade) (4).

(1) É de comparar esta cantilena com a forma deturpada recolhida entre as crianças não chinesas de Macau atrás citada.
(2) Especialidade culinária chinesa feita de farinha e recheada com carne picada.
(3) É de comparar com a versão repetida pelas crianças portuguesas de Macau. Cf. p. 409
(4) É de comparar com as versões citadas a p. p. 434–435

### 落大雨 **Lóc tai ü — *A chuva cai* (ou *está a chover muito*)**

落大雨
Lóc tai ü — *A chuva cai*
水浸街
Soi cham kái — *e inunda a rua.*
亞哥担上街賣
A có tám seong kai mai — *O irmão vende pelas ruas (é vendedor ambulante)*.
亞公亞婆着花鞋
A' cong A' pó chéok fá hái — (*mas*) *o avô e a avó calçam sapatos bordados.*
花鞋花脚帶
Fá hai fá keók tai — *Sapatos bordados (de cerimónia).*
金腰帶銀腰帶
Kam iu tai ngan iu tai — *Cinturão de oiro e cinturão de prata.*
請到婆婆出來拜
Cheng tou pó pó chot loi pai — *Convida-se a avó para sair e ir bater cabeça (adorar os deuses)* ([1]).

### 牛耕田 **Ngau kam tim — *O boi lavra a várzea***

牛耕田
Ngau kam tin — *O boi lavra a várzea.*
馬食穀
Má sêc koc — *O cavalo come nêle (arroz com casca).*
老豆賺錢
Lou tau chan chin — *O pai ganha dinheiro.*
仔享福
Chai heong fok — *E o filho diverte-se (ou goza-o).*

### 公祥爺 **Kong ié Cheong — *O velhote Cheong***

公爺祥
Kong ié cheong — *O velhote Cheong.*
南山有隻虎拉羊
Nám san iau chéak fu lai iong — *Nas montanhas do sul há um tigre que (lhe) apanha as ovelhas.*
我食肉
Ngó sêc ioc — *Eu como a carne*
你食腸
Nei sêc cheong — *(e) tu comes as tripas.*

---

(1) É de comparar esta cantilena com a versão citada a pág. 412.

### 麻雀仔 **Má cheok chái** — ***O pardalinho***

麻雀仔
Má cheok chái — *O pardalinho*

担樹枝
Tam sü chi — *transporta raminhos de árvore.*

担上崗頭望亞姨
Tám seong kóng tau móng há i — *Leva-os para o cume da montanha, ao visitar a tia.*

亞姨梳隻嚤囉髻
Há i só chéak mó ló kai — *A tia está a pentear a chiquia*

摘枝紅花伴髻圍
Ch'á chi long fá pun kai wái — *e* (*a enfeitá-la*) *espetando em redor* (*cela*) *fores vermelhas.* (1)

### 雞公仔 **Kai Kong chái** — ***O franganito* (ou *o galito*)**

雞公仔
Kai kong chái — *O franganito*

尾婆疏
Mei pó só — (*com*) *a cauda cheia de penas.*

三歲孩兒學唱歌
sám soi há i hoc cheong có — *Uma criança de três anos aprende a cantar* (2).

唔使爹娘教導我
ng' sai té leong kau tou n'gó — *Não precisa que os pais a ensinem*

自己精乖無奈何
Chi kei cheng kuái mou lói hó — *porque é muito esperta.*

### 氹氹轉 **Tam tam chün** — ***Andando as voltas***

氹氹轉
Tam tam chün — *Andando as voltas*

菊花園
Koc fá un — *No jardim dos crisântemos.*

炒米餅
Cháu mai peang — *Bolo de arroz frito* (1).

糯米團
Nó mai tun — *Bolo de arroz glutinoso.*

---

(1) É de comparar esta cantilena com a versão citada a pág. 411.

(2) Estabelece-se aqui a comparação entre o cantar dum galo jovem e o cantar espontâneo das crianças. É de comparar com a versão registada na pág. 413

亞哥叫我睇龍船
Há có kiu n'gó tai long sün — *O irmão mais velho chamou-me para ir ver os barcos dragões.*

我唔睇
Ngó ng' tai — *Eu não (vou) ver;*

睇雞仔
Tai kái chai — *vou ver os pintaínhos;*

雞仔大
Kai chai tai — *(porque) os pintaínhos quando crescerem*

捉去賣
Chok hoi mai — *levam-se para vender.*

賣得幾多錢
Mai tak kei tó chin — *(E) por quanto dinheiro se podem vender?* ([2])

### 拍大髀 **Pák tai pei** — ***Bater na perna***

拍大髀
Pák tai pei — *Bater na perna*

唱山歌
Cheong san có — (*a*) *cantar canções da montanha.*

人人笑我無老婆
Ian ian sui ngó mó lou pó — *As pessoas troçam de mim por eu não ter mulher.*

剔起心肝娶翻個
Têc hei sam kón chou fan kó — *Eu decido-me a casar.*

有錢娶個嬌嬌女
Iau chin chou có kiu kiu noi — *Se tiver dinheiro caso com uma rapariga bonita.*

無錢娶個豆皮婆
Mou chin chou có táu pei po — *Se não tiver dinheiro caso com uma rapariga bexigosa.*

食飯食得多
Sec fan sec tac tó — *Come muito arroz*

屙屎屙成籮
Ngó si ngó séang ló — *e (por isso) tem muitas excreções.*

屙尿通大海
Ngó niu tong tai ói — *A urina é tanta que corre para o mar.*

屙屁打頭鑼
Ngó pei tá tao ló — *Expele gases tão fortemente como um címbale.* ([3])

---

(1) Arroz primeiramente frito, depois moído e a seguir utilizado na fabricação dos bolos.
(2) É de comparar com a versão registada a pág. .
(3) É de comparar com a versão registada a p. .

## Considerações finais

Ao planearmos este nosso trabalho apoiámo-nos sobre uma primeira questão: *de que maneira ocupam os seus tempos livres os habitantes de Macau?*

Cantonados aos limites da Província, circunscritos à pequena superfície de pouco mais de uma dezena de quilómetros quadrados, as distrações teriam, necessàriamente, de ser hàbilmente forjadas *in loco*.

Por observação participante, sabíamos que, em Macau, os tempos de ócio são ocupados, na sua esmagadora maioria, pelo jogo — canasta, dados e acidentalmente xadrez, pelo que respeita à população europeia, a par do colonialíssimo ténis; xadrez e cartas-dominós com predomínio do popular má-chéok, pelo que respeita à grande massa da população chinesa.

E novas questões, fomentadoras de outras tantas hipóteses, foram surgindo:

E os macaenses, herdeiros de plural cultura, há séculos vivendo paredes-meias com a China, como se distraem?

E as crianças? Em que medida houve influência recíproca de etnias? Em que medida houve, em Macau, reestruturações e inovações na *arte de passar o tempo?*

Qual a cultura que mais padrões impôs aos macaenses?

Para procurar responder a esta multidão de perguntas, empregámos a observação, sempre que possível participante, e o método da entrevista.

Neste livro, primeira parte da recolha de dados que nos foi possível registar e procurar interpretar, apenas constam os *Jogos e Brinquedos Infantis*. E não todos. Os numerosos jogos de xadrez educativos, criados pelos chineses, para as suas crianças, os jogos de cartas e as adivinhas foram intencionalmente excluídos e reservados para os volumes seguintes.

Porém, através da panorâmica que o presente livro logrará, talvez, oferecer, parece-nos que alguma coisa transparece da realidade macaense: uma progressiva consciencialização de autonomia cultural a par duma progressiva abertura à cultura da milenária China, com crescente abandono dos seus velhos padrões luso-indo-malaios.

## Fontes de Informação

### I — De recolha oral

Principais informadores:

1. De Macau:

Sr.ª A' Tchat
D. Alda Basto
D. Alda Hagatong
D. Alice Andrade
D. Alice Basto da Silva
D. Alice Gutierres
D. Alice Jorge
D. Alzira Rocha
D. Amália Gomes (já falecida)
D. Amanda Francisca da Cruz Ribeiro
D. Ana Assunção (D. Anita) — (já falecida)
D. Ana Maria Victal (já falecida)
D. Andreza Corsenia Correa Luiz
D. Aurea Xavier
D. Aurora Viana Brito — (já falecida)
D. Berta Luz
D. Berta Passos da Silva
D. Carlota Dias
D. Catarina da Silva Basílio
D. Cármen Pereira
D. Celestina de Mello e Senna
D. Celeste Araújo
D. Celeste Carlos Lopes
D. Celsa Rodrigues
D. Cíntia Carvalho da Conceição Cerro
Senhorinha Clara Lei
D. Daria Rodrigues Pereira — (já falecida)
D. Everdina Tavares
D. Fernanda Antunes Carlos
D. Fernanda Ribeiro Robarts
D. Fernanda Xavier
D. Filomena Romana da Silva (D. Ménica) — (já falecida)
Eng.ª Gaby Maria de Senna Fernandes
D. Genoveva Ferreira
Senhorinha Inácia Genoveva Lobo
D. Jacinta Rodrigues Rosário — (já falecida)
Senhorinha Joana Arrais do Rosário
D. Júlia Remédios (já falecida)

D. Júlia da Rocha Xavier
D. Justina Chan da Graça
D. Lília Sapage
D. Lúcia Rodrigues
D. Maria Francisca da Conceição Pereira (D. Mary) — (já falecida)
D. Maria de Lurdes Chagas — (já falecida)
D. Maria de Lurdes Pacheco Borges
D. Maria Margarida Gomes
D. Maria Neves
Senhorinha Maria Odete Magalhães de Sousa
Senhorinha Maria Olinda Ferreira
D. Maria de Senna Fernandes
D. Maria do Rosário (Chái-Chái) — (já falecida)
Senhorinha Marina Guilherme
D. Mary Rodrigues Pereira (já falecida)
D. Olívia dos Remédios César
D. Rosalina da Conceição
D. Teresa Fong
Sr.ª Wong Mui
Sr. Abílio Basto
Sr. António de Assis Fong
Sr. António Assunção
Sr. António Galdino Dias
Sr. António Lei
Sr. António Ribeiro (já falecido)
Sr. António Xavier
Sr. Armando Basto
Eng. Aureliano Guterres Jorge (já falecido)
Sr. Belmiro Magalhães de Sousa
Sr. Chan Sec Pui
Mestre Cheong In Cheong
Sr. Constâncio Gracias
Sr. Domingos Leong
Sr. Francisco Silva
Sr. Francisco Paula da Rocha (já falecido)
Sr. Jaime Robarts (já falecido)
Sr. Joaquim Lopes
Sr. João Atanásio da Rocha
Dr. João Baptista Lam
Eng. João Siu
Sr. Luis Colaço
Sr. Luis Ló
Sr. Luis Rosário
Sr. Luis Silva

Sr. Norton Monteiro
Sr. Pedro Ló da Silva
Sr. Wóng Ieng

Além de mais de uma centena de outros informadores, principalmente alunos de ambos os sexos do Liceu e de outras escolas portuguesas e chinesas, crianças anónimas abordadas na rua e muitos outros residentes de Macau, que contribuiram, com uma maior ou menor achega, para este nosso trabalho.

Não registámos os nomes de todos estes, por serem muito numerosos e, quase sempre, informadores acidentais; porém, jamais esqueceremos a sua amável cooperação.

2. De Goa:

D. Amanda de Sousa
Senhorinha Graça Maria Leão Fernandes
D. Sara Mascarenhas
D. Sílvia de Sá Coelho Cabral
D. Sílvia Leão Fernandes
Dr. Estêvão de Sousa
Dr. José Tertuliano Cabral

3. De Malaca:

Rev. Padre Manuel Pintado
D. Aida Rodrigues da Silva
D. Christie de Mello
D. Edna de Costa
D. Josephina Teixeira de Costa
D. Maldred de Melo
D. Marian Rodrigues
D. Rosil de Costa
D. Triza de Costa
Sr. Anselmo de Costa
Sr. Artuth Rodrigues
Sr. Domingos de Costa
Sr. Enes Fernandes
Sr. Feliciano de Silva
Sr. Francisco de Costa
Sr. José Lazarroo
Sr. Laurence Rodrigues
Sr. Nelson Dias
Sr. Noel Felix
Sr. Pedro de Costa
Sr. Santa Maria

## II — Bibliografia geral


Althusser, Louis — *Ideologie et apareils ideologiques d'Etat.*

Alvarez, A. Machado — *Juegos de niños — Biblioteca de Trad. Pop. Españolas,* — Sevilha, t. IV

Amorim, Maria M. Duarte — *O gato e o rato* — in Douro Litoral

Araújo, Joaquim — *Um jogo popular português* — in El Folklore Andaluz — 1882

Arquivos de Macau — Vol I, n.º 7

Ball, J. Dyer — *Things of China* — 4ª Ed. — 1903

Barreiros, Fernando Braga — *Tradições populares do Barroso.*

Barreiros, Danilo — *Revista Renascimento — Vol. III de 1–6–1944*

Bastinos, Julián — *Juegos infantiles, recreos utiles para la infancia y la juventud* — Barcelona 1896

Batalha, Graciete Nogueira — *Aspectos do folclore de Macau* — Separata do Boletim Luís de Camões de Macau — Vol II — Macau, 1968

Bazell, C. — *The rules for some common Malay Games — Journal Malayan branch of the Royal Asiatic Society — Vol VI — Part IV,* 1928

Becker, Zahara Zaffaroni — *Poesia Folclorica infantil del Uruguai (contribuición)* — Ediciones C. E. F. U., 1956

Berloquin, Pierre — *Le livre des jeux* — Ed. Stock — Paris, 1970

Best, Efrain Morote — *Algumas de nuestras rimas infantiles* — Revista de la Universidad de Cuzco — Junio, 1949

Binder, Pearl — *Magic Symboles of the world* — London., N. York, Sydney e Toronto.

Braga, Theófilo — *Os jogos infantis em Portugal e Andalusia* — E. Folkore Andaluz — 1882–83.

Braga, Theófilo — *Os jogos infantis* — Era Nova, Lisboa, 1880–81.

Búhler, Ch. — *Kindheit und jagend* — 3.ª ed.

Burkhardt, V. R. — *Chinese creeds & customs* — (4 vol.) — Hong Kong, 7.ª Ed. — 1966.

Bursill — *Hand Shadows to bethrown upon the wall* — New York, 1859.

Cabral, Oswaldo R. — *Folclore do jogo do Bicho* — Separata da Revista Douro Litoral n.os V–VI da 5.ª série — Porto.

Camargo, Muñoz — *The Maya ball-game* — Pok-Ta-Pok-lull n.º 4 — Middle American paper — Tulane, Univ. of Lous. — N. Orleães, 1932.

Caro, Rodrigo — *Dias Geniales o Ludricos.*

Cascudo, Luís da Câmara — *Jogos e Binquedos do Brasil* — Rio de Janeiro, Correio da Noite — Ed. de 15–4–1947.

Castro, José Luís Pérez de — *Los precedentes de juego en el folkore infantil figueirense* — Separata da Revista de Dialectologia y Tradiciones Populares, Tomo XII, 1956, Cuaderno 4.º — Madrid 1956.

Castro, Pilar R. de Albuquerque e — *Costumes da Catalunha — Jogos infantis* — Separata de *Douro Litoral* — B. C. E. H. — 7.ª Série, I e II, Porto 1956.

Chan Su Liang — *Window flowers*, 1947.

Chiyo Araki — *Origami in the class room* — Books I e II — Tokyo 1970 (sec. print.).

Christie, Anthony — *Chinese Mythology* — 1968.

Claparède, F. — *Psycologie de l'enfant* — 8.ª ed.

Coelho, Adolfo — *Jogos e Rimas Infantis.*

Coelho, Trindade — *O Senhor Sete* — Portugália Editora, 1961.

Cooper, J. Clark — *Codex Maglicabecehiano.*

Cormach, J. G. — *Chinese Birthday, Wedding, funeral and other customs*—1923.

Costa, Maria Ferreira da — *Douro Litoral* — *B. C. P. E. H.* — 2.ª Série — Porto 1947.

Cox, Hiram — *Asiatic. Researches* — 1801.

Cullin, Stewart — *Chinese games with Dice* — 1889.

Cullin, Stewart — *Games of the Orient* — Mitsumura, Print. Comp. — Tokyo, 1958.

Cullin, Stewart — *Korean games with notes on the corresponding games of China and Japan* — Ed. Univ. of Pensylv. — Philadelphia, 1895.

Dennys, N. B. — *The Folk. Lore of China* — London, 1876.

Dias, Jaime Lopes — *Etnografia da Beira* — Vol. VI — Lisboa, 1942.

Dias, Jorge — *Antropologia Cultural* — Lições dadas no I. S. C. S. P. — Lisboa, 1972.

Dias, Jorge — *Etnologia, Etnografia, Volkskund e Folclore* — Separata de *Douro-Litoral* — B. C. E. H. — 8.ª Série, I, II — Porto, 1957.

Dias, Jorge — *Os Macondes de Moçambique* — Ed. de J. I. U. (3 vol.) — Lisboa, 1966.

Dias, Jorge — Rio de Onor — *Comunitarismo Agro-pastoril* — Porto, 1953.

Doré, Pe. Henri — *Recherches sur les superstitions em Chine* — 1916.

Eitel, E. J. — *Handbook for the Student of Chinese Buddhism* — London 1870.

Falkener, Edward — *Games Ancient and Oriental and how to play them* — London, 1892.

Fernandes, Florestan — *Contribuição para o estudo sociológico das adivinhas paulistas* — Separata do n.º 9 da Revista História — São Paulo, 1952.

Ferraz, Sequeira — *Jogos infantis portugueses.*

Figueiredo, Propércia Corrêa Afonso de — *A Magia do Folclore na vida da criança indo-portuguesa* — Separata de *Oriente Portugués* — Tip. Rangel — Bastorá, 1938.

Forbes, Duncan — *The History of chess*, 1860.

Frazer, James George — *Le cycle du Rameau d'or* — Vol. IX (Trad. francesa de *The Golden Bough*) — Paris, 1926.

Gomes, Luís Gonzaga — *Chinesices* — Edição Notícias de Macau, 1952.

Gonçalves, Flávio — *Adivinhas de Rochoso* — Separata de *Douro Litoral* n.os I e II da 6.ª Série.

Grandjoan — *Le qui vive, jeux d'observation* — Eclaireurs de France, 1942.

Granet, Marcel — *La pensée chinoise* — 1934.

Granet, Marcel — *La religion des chinois* — P. U. de France, 1951.

Gray, John Henry — *China* — 1878.

Guerreiro, M. Viegas — *Adivinhas Populares portuguesas*, Lisboa, 1957.

Guerreiro, M. Viegas — *Os Macondes de Moçambique* — Vol. IV — Lisboa, 1966.

Hargrave, Catherine Perry — *A History of playing cards.* — N. York.

Harquevaux, L. et Pelletier, L. — *200 jeux d'Enfants* — Library Larousse.

Hellier, M. — *Journal of the Straits Branch of the Royal Society* — December, 1908 — Singapore.

Hernandez, P. Santos — *Juegos de los niños en las escuelas y colegios.*

Hill, A. H. — *Some Kelantan Games and Entertainments* — journal of the Malayan Branch, Royal Asiatic Society — Vol. XXV — Part I — August 1952.

Ho Yen Ming e Chang Tao I — *Nanking paper cuts* — Sanghai, 1956.

Huc, P. — *Une invraisemblable traversée de la Chine* — Ed. Flammarion

Hyde, Thomas — *De ludus orientalibus* — Oxford, 1694.

Imbelloni, J. — *Concepto y Praxis del Folklore como Ciencia* — Editorial Humanior — Buenos Aires, 1942.

Isao Hondo — *Noshi — Classic Origami in Japan* — Tokyo, 1964.

Iue, David F. — *Chinese Kites — How to make and fly them* — Tokyo, 1967.

Kuo Nancy — *Chinese Paper-cut pictures* — London, 1964.

Lascaris, P. A. — *L'éducation esthetique de l'enfant.*

Lévi-Strauss, Claude — *Race et Historie* — Paris, Unesco, 1952.

Lima, Augusto C. Pires de — *Jogos e canções infantis* — Porto, 1943.

Lima, Augusto C. Pires de — *O Livro das Adivinhas* — Porto, 1921.

Lima, Fernando de Castro Pires de — *A Condessa de Aragão.*

Lima, Fernando de Castro Pires de — *Qual é a coisa qual é a ela?* — Portugalia Editora — Lisboa, 1957.

Lira, Mariza — *Migalhas Folclóricas* — Rio de Janeiro, 1951.

Lima, Rossini Tavares de — *Boletim trimestral da Comissão Catarinense de Folclore* — Março de 1952.

Lorca, Frederico Garcia — *Las nanas infantiles* — Habana, 1930.

Loyola, Holanda — *Jogos.*

Lu, Steve — *Face Painting in Chinese opera* — Singapura, 1968.

Lynch, Ventura, R. — *Folclore Bonarense* — Colecção Lajouane de Folklore Argentina — Buenos Aires, 1953.

Machado, Henrique — *Em 23 de Dezembro.*

Marin, F. Rodrigues — *Passatiempos Folkloricos — Varios juegos infantiles del Siglo XVI* — Madrid, 1932.

Martins, Pe. Firmino — *Folclore do Concelho de Vinhais* — Coimbra, Imprensa da Universidade, 1928.

Martinez, Maria Cadilla de — *Juegos y Canciones Infantiles de Puerto Rico* — S. Juan, Puerto Rico, 1949.

Mauss, Marcel — *Sociologie et Anthropologie* — Paris, P. U. F. — 1950.

Mayers, W. F. — *Gun power and fire arms in China* — in journal of. N. C. B. R. Asiatic — 1869-70.

Mayers, W. F. — *The Chinese Reader's Manuel* — 1874.

Melo, Veríssimo de — *Jogos Populares do Brasil* — Separata de *Douro Litoral* B. C. de E. e H. — 7.ª Série — V-VI — Porto, 1956.

Melo, Veríssimo de — *Parlendas.*

Melo, Veríssimo de — *Rondas Infantis Brasileiras* — Separata da *Revista do Arquivo* n.º CLV — São Paulo, 1953.

Misako Shishido — *The Folk Toys of Japan* — Tokyo, 1963.

Monteiro, Mário Ypiranga — *Folclore Amazónico* — 1.ª Série — Manaus, 1950.

Morrison, Robert — *A Dictionary of the chinese language* — Macau 1815-1823. (1.º e 2.º volumes).

Neves, César das — *Cancioneiro dos músicos.*

Newel, William Wells — *Games and Song of American children* — New York, 1963.

Obraztsov, Sergei — *The Chinese puppet Theatre* — Trad. do russo de J. T. M. Dermott — London, 1961.

Ochora, Luís Marco y Eugenio de — *Reperetório completo de todos los juegos.*

Oliveira, Ernesto Veiga de — *Alguns jogos populares poveiros* — Sep. de *Douro Litoral* — Boletim da C. F. H. — 7.ª Série — I-II — Porto, 1956.

Oliveira, Ernesto Veiga de — *O jogo da Pela na Póvoa da Atalaia* — J. A. C., — 1954.

Parker, Edward Harper — *China Past and Present* — London, 1903.

Pereira, António Feliciano Marques — *Ta SSy Yang Kuó* — I e II vol. Macau, 1884.

Piaget — *La Formation du simbole chez l'enfant* — Actualités Pédagogiques et Psychologiques — Nêuchatel — 1970.

Plath, Oteste — *Folclore chileno — Aspectos populares infantiles* — Prensas de la Universidad de Chile — Santiago de Chile, 1946.

Poulantzas, Nicos — *Poder Político e Classes Sociais* — Porto, 1971.

Quérat — *Les jeux des enfants* — Paris.

Reiniger, Lotte — *Shadow Theatres and shadow films* — 1970.

Rezende — *Cancioneiro geral.*

Ribeiro, Emanuel — *A Arte do Papel Recortado em Portugal* — Imprensa da Universidade de Coimbra, 1933.

Ribeiro, João — *O Folklore* — Tip. da Empresa Litter e Tipográfica — Porto, 1919.

Ribeiro, Joaquim — *Folklore brasileiro* — Rio de Janeiro, 1944.

Ribot, Th. — *Essai sur l'imagination créatice.*

Robertson, Max — *The game of Mah-Jong* — Whitcomb & Tombs Limited — 17.ª Ed.

Roca y Fábregas, A. — *Juegos infantiles* — Arxin de Trad. Populares — Barcelona.

Rolland, Eugéne — *Devinettes ou Enigmes Populaires de France* — Paris, 1877.

Salak, John, S. — *Dictionary of gambling* — New York, 1963.

Santos Jr., Joaquim Rodrigues dos — *Adivinhas recolhidas da tradição oral* — in Boletim *Douro Litoral* — 1.ª Série VIII — Porto, 1944.

Santos Jr., Joaquim Rodrigues dos — *Lengas lengas e jogos infantis* — Soc. Port. de Antropologia e Etnologia — Porto, 1938.

Schonewolf, Herta — *Play with light and Shadow.*

Sebilot, P. — *Le paganisme Contemporain chez les peuples celto-latines* — 1908.

Semedo, Pe. M. — *Relatione della grande Monarchia della China* — 1643.

Sheppard, Mubin — *The magic kite* — Federal publications — Singapore.

Silberschmidt — *Lehrbuch des Scharchspieles* — 1845.

Skeat, W. W. & Blagden, C. O. — *Pagan Races of the Malay Peninsula* —Vol. II — London, 1906.

Soto, S. Hernandez de — *Juegos infantiles de Extremadura* — Biblioteca de Tradiciones Populares Españolas — t. III 4.ª Série.

Soustelle, Jacques — *A vida quotidiana dos Aztecas nas vésperas da conquista Espanhola.*

Tcheng Li Tong (colonel) — Adido militar da China em Paris — *Les chinois peinsts par eux mémes* — Paris, Calmann Lévy Ed. 1884.

Tcheng Li Tong (çolonel) — Adido Militar da China em Paris — *Les Plaisirs en Chine* — Paris, C. L. Ed. 1884.

Teixeira, P.ᵉ Manuel — *Carta de Harriet Low endereçada de Macau a seus irmãos* em 18 de Julho de 1831 — *in* Notícias de Macau n.º 7 228 de 26/1/1972.

Tun Li ch'en — *Translated and annotated by Derk Bodde — Anual customs and Festivals in Peking* — Hong Kong, University Press, 1965.

Urlin, Ethel L. — *Dancing ancient and modern.*

Valdez, Ildefonso — *Dinamica del Folklore* — Montevideo, 1966.

Vasconcelos, J. Leite de — *História do Museu Etnológico* — Lisboa, 1915.

Vasconcelos, J. Leite de — *Opusculos* — Vol. VII — Parte II.

Vasconcelos, J. Leite de — *Tradições populares de Portugal.*

Vicente, Gil — *Autos.*

Wall, L. V. and White, G. A. — *The complete puppet Book* — London.

Wang Sun — *Peking Shadow Play* — Pequim, 1953.

Wang Tzu Shin — *Papercuts* — Pequim, 1960.

Wilkinson, W. H. — *Chinese origin of Playing cards* — American Anthropologist — January, 1895.

Wilkinson, W. H. — *A Manual of Chinese Chess* — Shangai, 1893.

Winstedd, R. D. — *An Unabridged Malay English Dicionary.*

Yutang, Lin — *A sabedoria da China e da India* — Rio de Janeiro, Pongetti, 1945.

古代畫家的兒童畫選集 (Ku Tói Wá Ká Têc I Tong Wá Sün Chap) *Reproduções de Pinturas antigas, representando cenas infantis* — Ed. de Pequim.

# ÍNDICE GERAL

# ÍNDICE ANALÍTICO

## A

## B

## C

## D

## D

## E

## F

## G

## H

## I

## J

## K

## L

## M

## N



## O

# P

## Q



## R

## S

## T

## U

## V



## W

## X



## Y

# ÍNDICE DAS FOTOGRAFIAS A PRETO E BRANCO

# ÍNDICE DE DESENHOS E REPRODUÇÕES DE PINTURAS

## Postfácio

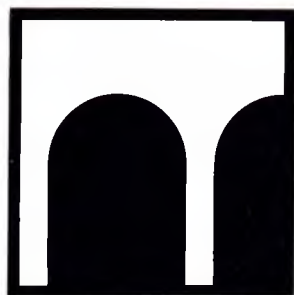
São devidos públicos agradecimentos aos senhores Cheong In Cheong, Chan Seong Pui, Alberto Botelho dos Santos, Domingos Leong e António Xavier, pelo seu prestimoso auxílio na interpretação de alguns textos chineses; ao Sr. Au Pou Sün pela hábil e paciente reprodução a tinta da China de muitos dos esboços da nossa autoria que ilustram o presente volume; à Rev. Madre Rachelle Plebani (Directora da Escola Canossa) e ao Rev. P. César Brianza pela reprodução e revisão das partituras musicais que recolhemos; e ainda, duma maneira geral, a todos quantos acarinharam e tornaram possivel a realização deste nosso trabalho.

Manifestamos, ainda, a nossa gratidão aos directores dos Museus de Taipei, de Malaca e de Kuala Lumpur, pelos esclarecimentos e reproduções fotográficas que nos proporcionaram; ao Rev. Padre Manuel Teixeira, Sr. António da Canhota e Sr. Luís Gonzaga Gomes, pelo auxílio prestado na revisão das últimas provas e ao Senhor Jaime Robarts que orientou a impressão deste livro, tornando possível eliminar não pequenas dificuldades que surgiram, mercê da sua sempre lembrada competência e do seu zelo profissional.

## Corrigenda (1)

| Páginas | Linhas | Onde se lê: | Deve ler-se: |
|---|---|---|---|
| 6 | 35 | Jogos públicos e outras distracções populares | Jogos públicos e outras diversões populares |
| 13 | 28 | aventurar-se | aventar-se |
| 26 | Nota (1) | D. Alda Basto | Informadora: D. Alda Basto |
| 30 | 20 | jogos mistos | jogos diversos |
| 74 | 25 | debaixo do Céu | Paz debaixo do Céu |
| 114 | Nota (4) | *Phaseolus mungo* | *Phaseolus mungo, L., var. radiatus, Bak.* |
| 126 | legenda da fig. 63 | tapa avião de asas curtas | tapa avião de asas curvas |
| 178 | Nota (2) | No capítulo respectivo | No capítulo respectivo (II vol.) |
| 179 | 8–9 | Tong Seng | Tong Chang |
| 191 | 36 | usos, guerreiro (. . .) | usos guerreiro |
| 219 | Nota (1) | Brinquedos, Rondas e cantilenas | Brinquedos — pág. 270 |
| 259 | figuras 137 e 138 | jogar *tapa relógio* | *jogar relógio* |
| 342 | fig. 209 | Decorações para bolos — —brinquedos | Decorações para *bolos* — —*brinquedos*. Em baixo: suporte para um brinquedo (P–peixe; F–flores) |
| 348 | 38 | festival das colheitas | *Festival das Colheitas* |
| 409 | 13 | 2 — Antigos Poemas | Antigos Poemas |
| 350 | Nota (2) | Folcklore of China, | Folcklore of China — |
| 378 | 23 | Que é para mim na vida | Que é para mim a vida |
| 392 | 29 | Nom quero sai vosso casr | Non quero vai vosso casa |
| 395 | 11 | chêroso | cheroso |
| 396 | 11 | Canção do Cathrina | Canção da Cathrina |
| 361 | 24 e 25 | que noutros tempos dizem as velhas senhoras que a acompanhava | que, noutros tempos, dizem as velhas senhoras, a acompanhava |
| 398 | Nota (2) | Camarãos | camarão |
| 146 | Fig. 79 — I | | O desenho ficou invertido |
| 216 | Fig. 114 | | O desenho ficou invertido |
| 381 | Antes da linha 8 | | Ela |
| 381 | Antes da linha 11 | | 3 |
| 381 | Linha 20 | Não dá, não dar a minha boca | Não dá, não dá, a minha boca |

(*1*) São aqui anotadas, apenas, as incorrecções mais importantes, tendo-se desprezado as pequenas gralhas tipográficas fàcilmente identificáveis no texto.

| Páginas | Linhas | Onde se lê: | Deve ler-se: |
|---|---|---|---|
| 381 | Entre as linhas 26 e 27 | — | *Canta, canta rouxinol* . . . |
| 382 | Linha 11 | abandou | abandonou |
| 383 | » 1 | Rema . . . rema | Remar . . . Remar |
| 383 | » 33 | datar | da tarde |
| 388 | » 32 | pular «bichinha gata» | popular *bichinha gata* |
| 389 | » 35 | semelhantes | semelhante |
| 390 | » 1 | advocar-se assentar | advogar-se relacionada |
| 390 | Nota (1) | *Intantil* | *Infantil* |

ESTE LIVRO ACABOU DE SE IMPRIMIR AOS SEIS DIAS DO MÊS DE AGOSTO DE MIL NOVECENTOS E SETENTA E SEIS NAS OFICINAS GRÁFICAS DA IMPRENSA NACIONAL DE MACAU